bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

tema broja GameCube 2002

Posetite naš sajt www.bonus.co.yu

EKSKLUZIVNI OPISI

PRISONER OF WAR

Bekstvo iz zatvora za vreme Drugog Svetskog rata

V-RALLY 3

Bolji i od Colina 3 ?



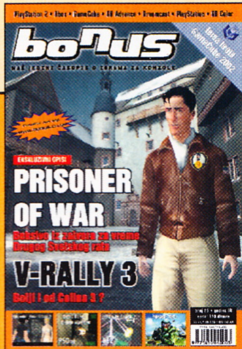






broj 25 • godina III
cena: 150 dinara
CG: 3 € • BiH: 6 KM • MK: 180 DEN
ISSN 1450-8400





Broj 25 • Godina III

boNus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Osnivač i izdavač:
P.A.Z.I. Press

Glavni urednik:
Miljan Lakić

Tehnički direktor:
Dejan Wolf

Grafički urednik:
Valentin Šalja

Izvršni menadžer:
Aleksandar Vasović

Grafička obrada i prelom:
PCW Studio, Beograd
063/226-202

Marketing:
Gordana Cvetković
tel: 011/340-77-12
064/1834-813

Redakcija:
Miljan Lakić, Mihailo Tešić
Dragan Grubić, Branko Jeković

Lektura u ovom broju:
Jovana Erčić

Saradnici u ovom broju:
Kermit, Miroslav Đorđević
Jovana Erčić, Igor Simić,
Zoran Grujić, Strahinja Brajović

Štampa:
Efekt I, Beočin

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32,
11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu

web:
www.bonus.co.yu

Telefoni i faks redakcije:
011/340-77-12 i 340-77-36

Pretplata:
za detaljnije uslove pretplate
pogledajte stranu 41

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE SE POJAVITI NA KIOSCIMA 20. septembra 2002.

ISSN broj: 1450 - 8400

Imam čast da Vam sa ponosom predstavim novi broj našeg časopisa u kompletno novom ruhu!



Miljan Lakić
glavni urednik

Ne znamo kako ste vi proveli letnju pauzu (lepo, nadamo se), ali što se nas tiče pauze nije ni bilo. Mi smo ovaj period iskoristili da napravimo kompletno novi dizajn časopisa za koji se iskreno nadamo da će vam se svideti. Posle ovolikog truda - MORAĆE da vam se svidi! :)

Promene u dizajnu pretrpeo je i igromer, ali to ne znači da smo našli konačnu verziju igromera. I ubuduće ćemo praviti izmene i konstantno težiti ka još slikovitijem i preciznijem igromeru.

Ali izmene u dizajnu nisu jedine izmene u broju. Izmenili smo i način opisivanja igara - boljim igrama ćemo davati više mesta, a lošijim manje. Tako se može desiti da jednoj igri posvetimo četiri strane, ali isto tako i da jednoj strani posvetimo četiri igre. Primenu ovog pravila počinjemo odmah.

Takođe imamo promene u rubrikama, pojavile su se neke nove, a neke stare su se ugasile ili su privremeno suspendovane. Ova suspenzija se prvenstveno odnosi na strip za koji ćemo se truditi da ga ponovo vratimo u sadržaj. Objašnjenje za to što nemamo strip u ovom broju je to da nam je naš crtač stripa misteriozno nestao pred stvaranje broja. Ono što misteriju čini još većom je istovremeni, ponovni, nestanak Uroša Tomića. Više informacija o ovim čudnim dešavanjima - čim ih budemo imali.

Hm, nedostatak autora, a višak igara. Da, za ovaj broj smo imali više igara nego što je to uobičajeno pa je rubrika nekad bilo preskočena. Žao nam je ljubitelji keca, ali ne brinite, imaćete čemu da se radujete čitajući opis igre Delta Force Urban Warfare.

Kad smo već kod PlayStationa jedan u ovom broju objavljujemo detaljno rešenje Fear Effect 2: Retro Helix. Primetno je da ovako detaljno rešenja zauzima dosta prostora u časopisu. Ako mislite da bi možda trebalo da sažmemo to rešenje u korist još jednog ili u korist drugih rubrika - pišite nam. Da li možemo da počnemo sa objavljivanjem rešenja za dvojku? Nisam vas razumeo? Da li ste rekli gta ili da? Ipak je najbolje da vi to napišete. Poželjno na mail.

A kad ste već na internetu svratite i do našeg sajta koji bi trebalo da proradi upravo ovih dana dok vi čitate ovaj broj.

I da, imamo novog saradnika - majstor Acu. Za sve vaše hardverske probleme - pitajte njega.

Na samom kraju imamo pravu poslasticu - tema broja su najbolje igre za Nintendo GameCube koje očekujemo do kraja godine.

Vidimo se za mesec dana...

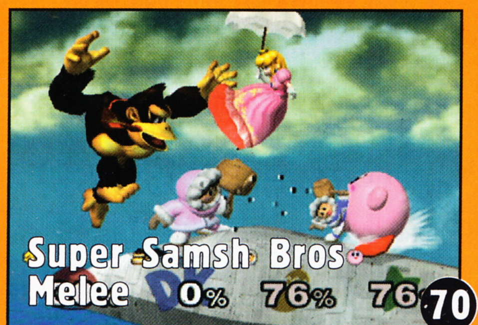
















Sony Playstation



PlayStation 2



Game Boy Advance



GameCube



X Box

Spisak oglašivača :

ZDRAVO BONUS-RASO

Zdravo čitam Bonus od prvog broja, pa bi bio red da i vi pročitate moje prvo pismo koje stiže sa puno podrške, velikom kritikom i važnim pitanjem:

1. Puno podrške za redizajn vest kao i opisa igara za ps, gc, xbox, sve je lepše i preglednije, uradite isto iza PS2 please

2. Velika kritika se odnosi na mali prostor za najave koji uslovljava male i nepregledne slike. Mislim da je pola strane po igri realno, a za pojedine igre ni cela strana nije mnogo. Što se tiče prostora za ovako nešto dobili bi ste ga smanjenjem rubrike Evo rešenja (Deljenjem rešenja u dva broja ili izbacivanjem većeg broja slika) koja ionako nije mnogo popularna a zauzima čitavih10 strana.

3. Pitanje se odnosi na Resident Evil Online, dali je ovo neki stari rezi sa online opcijom ili potpuno nova igra i da li je ovo definitivno poslednji Resident Evil na PS2?

I hope that my letter will come to you, may the force be with you

skywalker

bonus 1. Ne da smo uradili isto i za PS2 nego smo napravili KOMPLETAN redizajn celog časopisa, a sve u cilju da vam na još bolji način predstavimo igre. Stalno težimo da nađemo još više prostora za skrinšotove a da pri tom ne izgubimo ništa od teksta.

2. Sa obzirom da smo za ovaj broj dobili veliki broj igara da opišemo morali smo da napravimo jednu malu improvizaciju da bi ispoštovali upravo takve zahteve pa smo sjedinili temu broja i najave u jednu rubriku. Mali prostor za najave igara smo na taj način značajno povećali tj. izbegli smo situaciju da u ovom broju UOPŠTE nemamo najave. Rubrika Evo rešenja je jedna od NAJvrednijih rubrika i silno se varaš ako misliš da nije popularna. A da zauzima mnogo prostora - tačno je! Tako da molimo i tebe i sve ostale čitaoce da nam u anketi odgovore da li bi prihvatili da smanjimo veličinu rešenja, ali pod uslovom da ćemo morati da značajno smanjimo broj slika u istom.

3. Radi se o potpuno novoj igri, jer kao što znaš još uvek stoji dogovor Capcom-a i Nintenda da je Resident Evil ekskluzivni naslov ISKLJUČIVO za GameCube. A da li je poslednji? Pa nama pada na pamet Online 2, 3, 4...

ZDRAVO

Zdravo svima i pozdrav redakciji!

Časopis vam je sve bolji i bolji.

1. Inače sviđa mi se se rubrika "Veliko znanje" i kada će biti izbor za horor avanturu? Ja glasam za Parasite Eve 2 (jer je za mene najbolja igra u istoriji). U rubrici Evo rešenja Egypt 2 ili Driver 2.

2. Inače glavno pitanje je: pre neku godinu u jednom časopisu za video igre (ne znam koji beše) sam video da će izaći Resident Evil 4D! Čak sam video i slike! Da li je to tačno i šta se desilo sa tim projektom?

Pozdrav od X man-a

bonus 1. Samo ti prati Veliko Znanje - imaćeš šta da naučiš. Inače mnogo pisama nam stiže sa puno podrške za ovu rubriku i velika većina se SLAŽE sa našim izborom.

2. Verovatno da je reč o lakšem nesporazumu. U stranim časopisima se često najavljuju nastavci igara samo pod određenim brojem, tj. Resident Evil 3, 4, 5... ali ne i sa podnaslovom. Najverovatnije da se to što si ti video odnosi na igru Resident Evil: Code Veronica za koju pretpostavljamo da znaš da je izašla odavno.

Mi imamo majstora, ime mu je...

Ćao svima pre nego što počnem da vam postavljam pitanja da pozdravim vašu celu redakcija a najviše M. Lakića i M. Tešića. And nau lejdis and đentlmens d moment ju vanted - d kveščens.

1. Pošto je majstor Raša napisao sve o PS1 popravci zašto ne napiše nešto i o PS2, GBA, GBC, DC ili sada već aktuelnim Xbox ili GC.

2. Mogli biste da povećate broj stranica da bi moglo da stane nešto više pisama kao i šifara.

Slobodan Bojović

bonus 1. Već od ovog broja imamo novu majstorsku rubriku. Za sve što vas interesuje - pišite.

2. Redizajnirali smo stranu sa trikovima, pe će ih svakako biti više. A što se tiče povećanja broja strana trudimo se koliko je moguće da se steknu uslovi za tako nešto.

AJKULA ZA IGRE

Hej hej Bonuse,

Ovde Bogdan. Necu da vas hvalim, ali imam nekoliko pitanja a i nekoliko zamerki.

Pitanja:

1. Ja imam game shark CD i onaj hardver koji ulazi umesto memo karte što ima nacrtanu ajkulu, ali kodovi uopšte ne rade. Ubacim hardver na mesto stavim cd u Sony odaberem kodove, aktiviram kodove, ali kada učitam igru kodovi ne rade. Šta da radim?

2. Zašto opisujete toliko igara za PS2, kada ima mnogo više naslova za Game Cube, Xbox i Game Boy Advance?

3. Povecajte rubriku Nekad bilo jer za PSX ima mnogo vise dobrih i starih naslova koje do sada nikada niste opisali. Ja vas pratim od prvog broja.

Pavlović

bonus 1. Za prvo pitanje sačekaj sledeći broj i novu rubriku.

2. Za te tri konzole ZAJEDNO ne izlazi toliko igara koliko ih izlazi za PS2. Eto zato. A i zato što je kod nas PS2 ubedljivo najviše zastupljen od konzola nove generacije. I ne samo kod nas već i u svetu.

3. Jako bi to voleli samo da nemamo ovakvu navalu igara za ovaj broj. Posebno nam tražite igre iz rubrike Veliko Znanje pa ćemo pokušati da preklopimo sadržaj ove dve rubrike.

KRSTASTA KUTIJA

Pozdrav Bonusu.

1. Da li se kod nas može kupiti konzola Xbox i koja je cena?

2. Da li PS2 može prikazivati Div-X filmove?

Darko iz Niš(a). email: vesnadar@EUnet.yu

bonus 1. Za kupovinu Xboxa konsultuj oglase.

2. Za sada JOŠ UVEK ne jer ne postoji odgovarajući softver.

BORAC

Nego da pređem na stvar (čitajte pljuvanje). Onaj Tekken 4 je potpuni promašaj i što je najgore IGRAČI NEMAJU SVOJE FILMOVE!!! Tako da ovaj Tekken nije ni do kolena Tekken Tag Tournamentu koji je neuporedivo bolji.

Verovatno se, dok ovo čitate, pitate što je ovaj toliko zapeo da pljuje na Tekken 4? Evo zašto. Zato sto sam pročit'o opis gore-pomenute igre u broju 22. I sad ja vas lepo pitam KAKO STE MOGLI JEDNOM OVAKVOM PROPALITETU DA DATE 99%, A TEKKEN TAG-u 95%!!! Nego dosta o tome da ja predjem na pitanja:

1. Da li znate kada ce izaći igra Mortal Kombat Deadly Aliance za XBox?

2. Koliko će koštati originalne igre za PS2?

3. Uroše za koga navijaš?

Vasa

bonus Svaki od vas čitalaca ima pravo na svoje mišljenje. Ali mi i dalje stojimo iza tih ocena. I MNOGO ostalih čitalaca. A ako su tebi filmovi najvažniji otidi lepo u bioskop pa uživaj a nas pusti da se makljamo..

1. Mortal Kombat Deadly Alliance u verziji za Xbox prema zvaničnom obaveštenju Midway-a izlazi 22. novembra. U skladu sa tradicijom davanja



Milica Jovančević



Slobodan Bojović Subotica



Voja

imena danu kada izlazi nova MK igra ovaj petak će se zvati FATALITY FRIDAY.
2. Originalne igre koštaju oko 3000 dinara.
3. Čim uspemo da lociramo Uroša i stupimo u kontakt sa njim imaćeš svoj odgovor. A i nama je dužan neke...odgovore.

EDITOR IN-CHIEF...

✉ **Broj 24 je najbolji do sada ali sa E3 najsiromašniji. Pa najavili ste jako malo igara. Pa znate li vi koliko je igrica bilo prikazano na E3 2002? Kažu preko 1000!**
1. Opis Final Fantasy X je i više nego fenomenalan. Konkretno ste opisali igricu i baš mi se opis mnogo dopao.
2. Meni se lično ovaj igromer mnogo sviđa a jos ako ubacite šta je dobro i loše i ako objasnite zašto ste dali grafici pet (ali to napišite ukratko pored ocijene) to bi bio pun pogodak.
3. Obavezno počnite da stavljate rešenja za Sony PlayStation2.
4. U novostima stavite mnogo više najava igrica, a u Na vidiku rubrici odaberite 4 igrice i opširno ih najavite.
5. Zašto ne napravite pismo mjeseca, igra broja, najava broja. Svima bi se to sviđalo.
6. Zašto pored Rešenja broja ne napišete poneki savjet više za neke igrice. (npr. Kako u Maximo-u preći sve kraljice ...)
7. Ono što ste promjenili u ovom broju mi se sviđa i samo bih volio da napišete originalan natpis igre.
8. Odličan vam je redizajn novosti i top liste, a kod opisa igre smanjite slova i stavite više slika i bijelu pozadinu. Meni bi se tako više sviđalo. Bolje stavite dva postera nego reklame.
9. Vaše odgovore u Mi i vi na ti rubrici smanjite
Vaš vijerni čitalac Vukčević Vladimir iz Herceg Novog
P.S. Od prvog broja vas čitam i nadam se da će se nakon 24 broja moje pismo naći na stranicama mojeg omiljenog časopisa.

BONUS Da si pažljivo čitao ono što smo napisali primetio bi da smo rekli da namerno nećemo davati mnogo najava za promenu. A i sam dobro znaš da od tih HILJADU (cifra nije ni blizu toliko velika samo da znaš) igara samo mali broj opravda bombastične najave. Upravo iz tog razloga smo mi odabrali naše favorite za koje skoro da možemo da garantujemo da će biti uspešne.
2. Trudimo se da sve izmene koje pravimo prvo proverimo sa čitaocima. Taj koncept se meni jako sviđa i jako ću se truditi da ga uvedem u časopis. Naravno, SAMO uz podršku čitalaca.
3. Koliko već od idućeg broja. Zato PIŠITE nam koje rešenje bi voleli da vidite.
4. Vesti su sledeće na redu za sadržajni redizajn.
5. Pismo meseca? Može.
6. Rešenje? Samo ako ostali čitaoci to podrže.
7. Sigurno misliš na to da stavljamo naslove igara običnim tekstom umesto da stavljamo logo?
8. Za razgovor o redizajnu smo uvek spremni. Razgovor o izbacivanju oglasa - ništa od toga.
9. Odgovorićemo ti kratko. Hvala na sugestijama. Sigurno će neke od njih biti prihvaćene.

MAJSTOR ACA!

Za idući broj imamo veliku novinu! Sva pitanja na temu problematičnog hardvera, tačnije ukoliko vaša konzola i vi ne možete da nađete zajednički jezik, tj. nešto koči, preskače, štuca, krči, zuji, bruji, ili džojpad ne reaguje saglasno zadatim komandama ili vaš volan vozi umesto vas ili prosto ne umete nešto da priključite ili dovedete u red - PITAJTE MAJSTOR ACU!!! U zavisnosti od količine vaših pisama i pitanja zavisiće i to kolika će ova rubrika biti. Sva pitanja upućujte ili na naš mail: bonus@eunet.yu ili poštom na adresu redakcije.

NIKAKO nemojte zvati redakciju jer ne postoji način da tako dobijete odgovor na svoje pitanje!!!

CRTEŽ MESECA



Miloš Kostić Miša Prokuplje

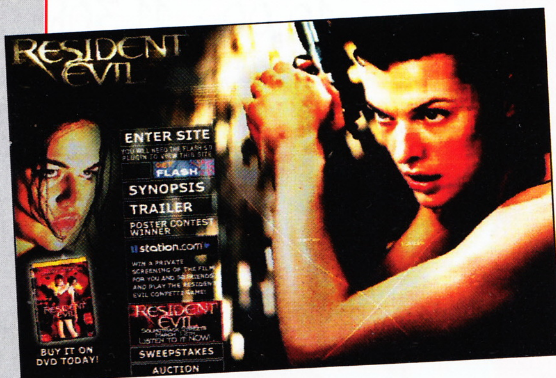

Voja

Spisak dobitnika CD-ova iznenađenja iz nagradne ankete

1. Lazar Zdravković, Resnik
2. Marko Jovanov, Zrenjanin
3. Aleksandar Nikolić, Ripanj
4. Đorđe Popović, Podgorica
5. Luka Lapadat, Pančevo
6. Srđan Radovanović, Bogatić
7. Dejan Katanić Popović, Kruščić
8. Nemanja Stojanović, Niš
9. Robert Juhas, Mali Iđoš
10. Milovan Petrović, Bečej

Rezidentno zlo i dalje živi

Iako je u pitanju jedan od serijala koji je odredio granice novog žanra i koji je bio među najuticajnijim serijalima igara na kraju XX veka, Resident Evil je već odavno izgubio dah i primat. No, kada jedna ideja postane izanđala na jednom mediju, uvek može da priskoči drugi medij i da je dalje eksploatiše. Takav je bio slučaj i sa Resident Evilom od kojega sada profitira - Holivud. Ako ste već gledali film Resident Evil, valjda imate svoje mišljenje o njemu. Na stranu vrednost ovog filma, u pitanju je očigledno bila dovoljno dobra zabava za opuštanje mozga (bez prevelike opasnosti od pretvaranja u zombija) da nekoliko miliona ljudi širom sveta odvoji pare i vreme da ga pogleda u bioskopima. Naravno, producenti su zbog toga brzo rešili da vredi napraviti nastavak - tako da se već uveliko radi na scenariju za film Resident Evil 2. Zanimljivo to što će film izgleda biti manje-više zasnovan na priči igre Resident Evil 3: Nemesis. Čak će se i zvati: Nemesis! Režiser i scenarista, Paul Anderson, bi želeo da ponovo vidi Milu Jovović u ulozi Alice, s tim što je zamišljeno da se u filmu pojave i ostali likovi iz Nemesisa - Jill Valentine, Carlos Oliveira, i naravno Džej tj. Nemesis lično. Ipak, kasting neće biti izvršen sve dok se ne završi scenario. Anderson bi takođe voleo da od Resident Evila napravi trilogiju filmova, a kaže da već ima ideju za treći film. No, sve to zavisi od uspeha Nemesisa na američkim blagajnama.



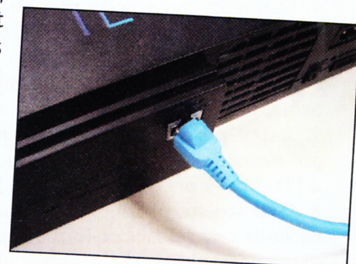
Igranje loše... Ma neee...

Ipak, kada čak i Japanci tako kažu, trebalo bi malo da se zamislimo. Ma koliko zatvarali oči pred problemima (a možda to radimo i zbog izmorenosti očiju usled predugog gledanja u ekran), uvek negde lebdi strah da igranje video igara ima negativne posledice - pored bola u očima, tromosti, šuljeva i mutacija palca. Kao i sve što je lepo, i igranje u malo većim količinama nesumnjivo škodi, to nekako instinktivno znamo. Nažalost, tako je pokazala još jedna studija, koju je u Japanu izveo profesor Akio Mori. On na osnovu rezultata istraživanja tvrdi da je bitno smanjena moždana aktivnost ljudi koji igraju igre po nekoliko sati dnevno. Beta talasi (pogledajte malo udžbenike iz neurobiologije/anatomije da biste saznali šta su) se svode skoro na nulu u nekim slučajevima - čak i dok traje samo igranje igara - a posledice su bitno smanjena koncentracija i razdražljivost. Prof. Mori tvrdi da je ovo posebno istaknuto kod mladih mozgova koji su u razvoju, tj. kod dece. Poenta je da mladi i deca ne bi uopšte trebalo da dopuste da im se dogodi da neprekidno nekoliko sati igraju video igre. Neuporedivo je bolje, i to ne samo za mozak, da se igraju napolju, poručuje prof. Mori.



PS2, multi, med i ja

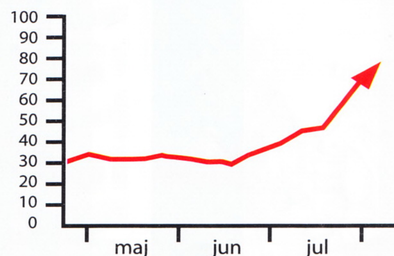
Iako je PlayStation2 od samog početka zamišljen kao pravi centar za multimedijalnu zabavu, a ne isključivo kao konzola za igranje, moralo je dosta struje da proteče vodovima pa da se zaista dođe do toga da pomoću crne konzole možete da radite i neke druge stvari osim da se igrate, da gledate DVD filmove i slušate CD muziku (malo li je, vi konformisti!). Iako kačenje na Internet i globalno umrežavanje ne ide baš onim tempom kojim bi Sony to želeo (ili možda baš ide sporo zato što Sony tako želi... The truth is out there), pojavljuju se neke druge opcije koje mogu učiniti PS2 dodatno zanimljivim. Sony je upravo pustio na tržište PS2 Ethernet adapter, što je u suštini mrežna kartica koja omogućava da se PS2 poveže u mrežu s računarima ili drugim PlayStation 2 konzolama. Malo pre pojave ovog hardverskog dodatka, kompanija BroadQ je objavila softver po imenu QCast Turner, za koji tvorci kažu da pretvara PS2 u pravi digitalni multimedijalni centar. Iako je ta tvrdnja malo preteška, QCast Turner je zaista zgodna stvarčica: omogućava vam da, ako ste povezali PS2 sa nekim računarom, recimo preko Ethernet adaptera, bez problema s njega preuzimate muziku ili filmove u formatima MP3 i MPEG koje vaša konzola bez problema može da pročita. Čak možete i da pomoću daljinskog upravljača sastavljate playliste.



Sega u šopingu

OKo bi pomislio da će posle onakvog pada sa zvezda u trnje Sega posle samo dve nepune godine ponovo biti u situaciji da se širi poput dizelaša na plaži. Izgleda da je odustajanje od proizvodnje hardvera ipak bio pametan potez jer bi Sega sada mogla da postane jača nego ikada na tržištu konzolarnih igara! Wall Street Journal je u julu plasirao jednu veoma zanimljivu vest, da ne kažemo glasinu. Naime, oni su se u jednom članku usredsredili na trenutno poslovanje kompanije Sega, a ono što je najzanimljivije jeste najava da je Sega ozbiljno zainteresovana za širenje svojih potencijala, i to tako što će otkupiti neki (ili nekoliko) razvojni studio i to verovatno evropski. Štaviše, Sega bi mogla dobrano da se ispruži i da otkupi nekog od evropskih izdavača ne bi li se dodatno učvrstila na evropskom tržištu, a kao naj(ne)verovatniji kandidat pominje se Infogrames!!! Po Vol Stritu se priča da je samo ova glasina bila dovoljna da vrednost Infogramesovih deonica poraste skoro za trećinu! A još uvek niste pročitali najparadoksalniju stvar: ako Sega kojim slučajem zaista otkupi Infogrames, u paketu ide i Atari, nekada najveći svetski proizvođač konzola. Kao što je jednom bila i Sega...

SEGA INFOGRAMES



Vrednost akcija kompanije Infogrames

EA je rešio da spoji hip-hop i američko rvanje (wrestling) u jednoj video igri po imenu DefJamWrestling. Najluđe je što će u ulogama rvača biti poznati izvođači diskografske kuće DefJam, kao što su DMX, MethodMan i Jay Z.

Posle neverovatnog uspeha prve konverzije jedne FPS igre na Game Boy Advance, normalno da je najavljen i njen nastavak. Pogodili ste, u pitanju je Doom, a nastavak je Doom II i trebalo bi da se pojavi vrlo brzo.

U novom saopštenju za štampu Take 2 je objavio da je otkupio studio Barking Dog (odgovoran za Homeworld: Cataclysm i određene inovacije za Counter-Strike) i od njega napravio podkompaniju Rockstara, Rockstar Vancouver. Stari Rockstar Canada je takođe reformiran i sada se zove Rockstar Toronto. Oba ova studija već rade na novim igrama: Vankuver na još nenaslovljenoj vojnoj pucačini, a Torontćani na igri The Warriors zasnovanoj na kultnom filmu Waltera Hilla o njujorškim bandama!

Producentska kuća Mindfire Entertainment je zaključila posao sa SEGOM i obezbedila prava na filmove zasnovane na kultnoj video igri Crazy Taxi. Ove dve kompanije su već sarađivale na filmu The House of the Dead koji bi trebalo da se u bioskopima pojavi tokom 2003.

Microsoft je s ponosom objavio da je potpisan ugovor sa studiom BioWare (tvorcima PC RPG hitova Baldur's Gate i Neverwinter Nights) i da će BioWare započeti rad na RPG-u, i to ekskluzivnom za Xbox. Više detalja uskoro.

Vivendi Universal je najavio skoro povlačenje iz posla s digitalnom zabavom. Iako ima vlasništvo nad popularnim licencama kao što su Crash Bandicoot i Spyro the Dragon, Vivendi Universal se bavi i mnogim drugim stvarima koje izgleda ne donose profit. Kompanija kao celina je u velikim finansijskim problemima i zbog toga planira da ugasi odsek za video igre.

GBA MP3

Do sada bi svi već morali da budu makar malo upoznati s MP3 standardom kompresije koji omogućava da se muzika lakše pohrani na računarima, tačnije da zauzima mnogo manje mesta na hard diskovima. Jedina mana ovog formata jeste što se tako sabijena muzika može slušati samo na računaru ili za to specijalizovanom uređaju. E, samo što se nije pojavio još jedan za to specijalizovan, tačnije prerađen, uređaj koji je u dometu mnogih konzolaša koji možda nemaju računar, a želeli bi da slušaju MP3 muziku. Taj uređaj se zove - Game Boy Advance! Da, da - osim što nudi sjajne igre na veoma malom prostoru, GBA će uskoro moći da pušta MP3 kompresovanu muziku, kako najavljuju kompanije SongPro i Rio Port. SongPro će se pozabaviti hardverskim delom posla tj. proizvešće uređaj koji će se kačiti na GBA i koji će pohranjivati i čitati muziku u MP3 i WMA formatu. RioPort će biti zadužen za softver koji će ostvarivati komunikaciju između GBA i računara i koji će omogućiti preuzimanje podataka, tj. same muzike, sa računara. Nažalost, ovakav proizvod je izgleda bio moguć samo pod jednim uslovom - da koristi tzv. Media Activation System, poseban vid zaštite koji ograničava upotrebu (MP3 ili nekog drugog) fajla na određeno vreme ili na određeni broj "puštanja".



GBA kao TV!

Naši čitaoci, i pored vesti kojima ih stalno bombardujemo, možda nekim čudom i dalje nisu svesni koja je konzola trenutno najpopularnija na svetu. Jeste, PlayStation se nalazi u najviše domova, a PlayStation2 se nezaustavljivo prodaje, ali tokom poslednje dve godine najveće uspehe zabeležio je niko drugi do mali Game Boy Advance, čudo od prenosive konzole! Možda smo mi krivi što vi to niste znali, ali probali smo da vam to utuvimo, zaista! Dakle, zbog takvog uspeha je sasvim normalno što se mnogi trude da zarade na GBA, pružaju i potrošačima kojekakve zanimljive, a ponekad i korisne dodatke koji od GBA mogu da učine pravi prenosivi sistem za opštu zabavu cele porodice. Već se s njim možete igrati (čak i u više igrača), umrežiti se na Internet, slušati MP3 muziku... A sada je najavljen i TV adapter za GBA! DA, to znači da ćete moći da gledate TV na GBA (već odavno je moguće obrnuto tj. uz poseban uređaj možete da prikačite GBA na TV i da se igrate gledajući ono malo piksela na velikom ekranu), a s ovim dodatkom možete i da prikačite GBA na DVD plejer i da gledate filmove! Tvorac za sada nema dozvolu od Nintenda, te je ovo sasvim nezvanična vest, pa zbog toga ne objavljujemo kako će se uređaj zvati. Što se tvorca tiče, možemo vam samo reći da je u pitanju jedna velika azijska kompanija.



Ko je najvredniji

Ne radi se samo o tome ko najvrednije radi već bismo rado i znali ko najviše vredi. Svake godine organizacija Interbrand sastavlja listu najjačih brandova na svetu - kompanija čije samo ime znači kvalitet i globalno prepoznavanje. Naravno, lista je sortirana po ukupnoj vrednosti kompanije. Nas naravno najviše zanima gde su na toj listi giganti iz oblasti konzolarne zabave i kako stoje u odnosu na najveće privredne gigante sveta. Zanimljivo je da je Nintendo na prilično visokom 32. mestu (iznad, recimo, Nikea) i vredi 9 milijardi dolara. Sony je 21. - njegov brand vredi 14 milijardi dolara. Naravno, Microsoft je na samom vrhu, na 2. mestu, s vrednošću od 64 milijarde. Trebalo bi uzeti u obzir da i Sonyju i Microsoftu većina vrednosti potiče iz izvora koji nisu u domenu elektronske zabave, mada sa Sonyjem izgleda to neće još dugo biti slučaj. A da li vas zanima KO je prvi na listi... Ko-ka! Coca Cola, naravno.



Fantastična prevara

Kao i većina trenutno aktuelnih RPG igara zamišljenih da se igraju isključivo preko Interneta, i najnovije čudo iz Squarea, igra Final Fantasy XI, pruža svim igračima opciju odlaska na poseban Web sajt na kome se odvijaju aukcije, a jedino što se tamo prodaje jesu predmeti koje ste našli u igri - naravno, sve za za prave pare. Gde su pare, tu je uvek i mućka, kako smo u Srbiji odavno zaključili, a to isto su zaključili i dovitljivi japanski hakeri, malverzatori ili možda prosto klinci kojima se ukazala prilika. Oni su uspeli da ovaj sistem aukcije iskoriste da bi stekli priličnu materijalnu dobit, varajući druge učesnike tako što su generisali predmete iz igre koji u igri nisu postojali. Šta su tačno i na koji način uradili, ne bi trebalo da vam kažemo. Square u saopštenju za štampu nije iznosio detalje - samo je objavio da je služba za aukcije do daljeg ukinuta, a zamo-

FINAL FANTASY XI

lio je i novinare da ne istražuju - valjda da ne bi davali ideje budućim korisnicima ove igre. Final Fantasy XI se upravo prevodi na engleski, a PC verzija je u izradi, tako da su mogućnosti za neke buduće malverzacije sa sistemom aukcije mnogo veće.

Italijanski pastuv će uskoro harati konzolama! Najavljena je igra Rocky u kojoj ćete u ulozi legendarnog Rokija Balboe susretati sve boksere protiv kojih se on borio tokom svih pet filmova! Pored toga, igra će imati trening misije zasnovane na legendarnim scenama Rokijevih priprema!

Razvojni studio Heartbeat je prosto nestao iz javnosti i mnogi su kukali za ovim tvorcima legendarnih Dragon Quest' igara koje su do slave uzdigle njihovog izdavača, Enix. No, sada je ponovo sve u redu jer se pojavilo saopštenje za štampu u kojem se kaže da je veći deo ljudi iz Heartbeata otišao u novooformljenu kompaniju pod potpunim pokroviteljstvom Nintenda! Ovaj novi studio zapošljava i mnoge ljude iz nekadašnjeg Creatures Inc, tvoraca Pokemona! Ovaj novi studio će biti zadužen isključivo za RPG igre.

Microsoft je najzad objavio i konačan zvaničan datum kada će u Severnoj Americi proraditi njegova služba za mrežno igranje preko Xbox konzole. Taj datum je više nego simboličan - 15. novembar, prva godišnjica od svetske premijere Xboxa. Zna se da će šest igara biti spremno za lansiranje 15. novembra, a jedna od njih će biti Unreal Championship. Microsoft obećava još 10 čisto mrežnih igara za Xbox do kraja godine.

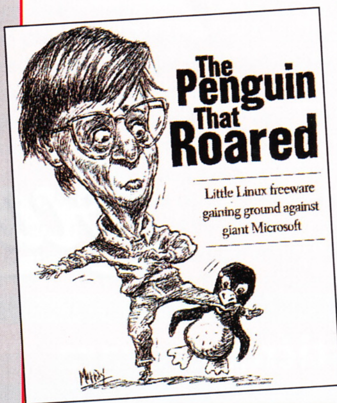
Zbogom Pocketstation!



Nismo se ni upoznali, ali osećam tvoj bol! Sony Computer Entertainment je objavio da je prestao da proizvodi Pocketstation, malenu prenosivu konzolu koja se koristila uz PlayStation i trebalo je da bude Sonyjev odgovor na GameBoy (mada je po performansama bila daleko bliža Pokemon-Miniju nego čak i onom starom GameBoyu). Ovaj uređaj je u stvari prevashodno zamišljen kao memorijska kartica sa ugrađenim 32-bitnim RISC procesorom, crno-belim LCD monitorom veličine 32x32 piksela, pet dugmića i infracrvenim portom. Glavna zabava na Pocketstationu nisu bile igre pravljene ZA njega, već su Pocketstation koristile neke - retke - PlayStation igre (kao što su Capcomov Street Fighter Zero 3 i Squareov Final Fantasy VIII) i to kao spravicu za igranje mini igara i posledično otkrivanje raznih bonusa u matičnoj igri. Ovaj dodatak nažalost nikada nije bio predviđen za prodaju u Evropi i Severnoj Americi, tako da ne možemo adekvatno da tugujemo oko povlačenja Pocketstationa. SCE tvrdi da je do konačnog povlačenja proizvedeno oko 4,9 miliona ovih spravica.

Linux za Xbox para vredi

Xbox je, zbog svoje arhitekture, konzola koja je najkompatibilnija sa PC računarima. Linux bi trebalo da bude operativni sistem koji omogućava ljudima da rade stvari brže i efikasnije nego kada koriste sveprisutni Windows - ali Linux ima manu što uopšte nije šaren, prijateljski prema korisnicima i što ne mogu da ga koriste ljudi koji ne znaju bar nešto o tome kako računari tj. operativni sistemi funkcionišu. I pored toga postoje ljudi koji smatraju da bi primena Linuxa na konzole mogla da donese dobrobit čovečanstvu, te su organizovali nešto što se naziva Xbox Linux Project. Cilj ovog projekta je da omogući Linux aplikacijama (programima napisanim tako da rade u Linuxu, a ne u Windowsu) da rade na Xboxu, što bi efektivno značilo da se Xbox pretvara u lični računar. Naravno, nije ovo lak posao, ali postoji stimulans: ogranizatori su obezbedili donacije koje će se deliti svima koji pošalju uspešna rešenja. Najveća dobijena donacija je 200.000 USD! Krajnji cilj je CD s kojega će svaki Xbox moći da učita Linux i da samim tim funkcioniše kao računar. Čemu sve to... Pa, prvo što svima pada na pamet jeste da bi onda bilo lakše (tj. postalo bi moguće) čitanje narezanih CD-ova, ali postoje i plemenitiji ciljevi: silan softver bi se onda mogao pokrenuti na Xbox konzoli, od programa za obradu teksta do DivX-a. Pa, ako mislite da posedujete neko znanje, oprobajte se.



Pionirski Xbox

Sve je veći broj igara koje imaju enormno visoke produkcijske vrednosti, pa stoga tvorci mogu sebi da priušte da u igri koriste stvarčice kao što je, recimo, najnovija stereo tehnologija Dolby Surround 5.1... Naravno, u ovakvim prednostima možete uživati uglavnom samo ako posedujete neku zver od kućnog ozvučenja. No, Pioneer se dosetio da je to jedno tržište koje još uvek nije previše unosno, ali ima tendenciju da postane takvo, s obzirom na sve veći broj igara koje podržavaju Dolby Surround. Pošto ipak većina vlasnika konzola nema zverove od kućnog ozvučenja (mi uglavnom imao pudlice ili crkotine), Pioneer će takvima omogućiti da uživaju u Dolbyju 5.1 pomoću slušalica specijalno dizajniranih za "uticanje" u konzole, tačnije u Xbox - prosto zbog toga što Xbox za sada ima najveći broj igara s podrškom za 5.1 standard. Ove moćne sluške će se moćno zvati: SE-XB1, a kada su već za Xbox, normalno je da će se prvo pojaviti u Japanu, i to tokom septembra (Microsoftu je potrebna sva raspoloživa pomoć da poboljša prodaju u Japanu).

Stilski nameštaj Microsoft



Kome se ne sviđa kako izgleda Xbox... Polako, polako, spustite ruke... Oni fluoroscentno zeleni detalji zaista prave problem svakome s gramom ukusa, a ni sam oblik konzole nije baš najsrećniji. I nije da mi u redakciji favorizujemo PlayStation ili Nintendo, samo se trudimo da budemo estetski objektivni i da edukujemo našu mladu i uticajima podložnu publiku. Eto. Dakle, svi vi koji zbog svog estetskog osećanja imate problema da gledate u Xbox, moći ćete da na njega navučete stilsku presvlaku od kože (ne možemo garantovati da neka životinja nije povređena prilikom izrade ovih presvlaka), koju je za vas obezbedila engleska kompanija Mulberry, "snabdevači kožnim artiklima suštinski engleskog stila". Potrebno je samo da izdvojite 200 FUNTI STERLINGA i vaš Xbox će se savršeno uklapati u okolni ambijent. Mada, za te pare možete kupiti PlayStation2 koji će vam se SIGURNO savršeno uklopiti...

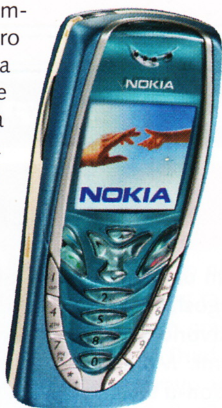
Skejteri u akciji!

Jedan od najpopularnijih serijala video igara na svim platformama u poslednjih nekoliko godina bio je Tony Hawks Pro Skater u izdanju Activisiona. Pored toga što je ovo bila jedna od prvih igara koja je na sjajan način u digitalan oblik prevela one malo ekstremnije sportove, Tony Hawk serijal, zajedno sa drugim sličnim igrama koje se takođe bave vratolomnim egzibicijama, odgovoran je i za dodatno omasovljavanje skejt-daske među klincima širom sveta (kao da je dasci to bilo potebno). Tony Hawk je u međuvremenu (ne samo zbog video igara s njegovim imenom, ali i zbog njih) postao velika zvezda i sada se više bavi promocijom sebe samog nego samim skejtovanjem. Kao rezultat svega toga Activision je rešio da nastavi saradnju s ovim atletom i tako je potpisan ugovor koji obezbeđuje Activisonu ekskluzivno pravo na mr. Hawka u svim njihovim Pro Skater igrama do godine 2015! I to nije sve - još jedna svetska-mega-legenda skejta, Bob Burnquist, je takođe potpisao višegodišnji i više-igrični ugovor sa Activisonom, te će se i on (i dalje) pojavljivati u Pro Skater igrama. Activision trenutno radi na četvrtom nastavku ovog serijala koji bi trebalo da se pojavi na jesen, i to za sve konzole.



Sve manje, sve mobilnije

Malo ko je do sada čuo za škotsku kompaniju Digital Bridges. Sve će se to uskoro promeniti, pošto ova kompanija cilja na jedno tržište koje bi uskoro moglo da se pokaže još unosnijim nego što je do sada bilo. Radi se o mobilnim telefonima, a još konkretnije, o igrama na njima. S obzirom na uspehe GBA i na sve razvijeniju tehnologiju, može se očekivati da će igre na telefonima uskoro imati zapanjujuće tehničke karakteristike. Digital Bridges nam to najavljuje, pošto je zaključio ugovor sa kompanijom Playmore, ekskluzivnim (van-japanskim) izdavačem svih naslova za NeoGeo prenosivu konzolu. Ovaj ugovor je dao za pravo Digital Bridgesu da legendarne arkadne naslove Metal Slug i The King of Fighters adaptira za mobilne telefone, ali samo one novije, koji imaju ugrađenu podršku za programski jezik Java. Čak iako je za to potrebna najnovija generacija telefona, pomalo je zastrašujuća vest da je tehnologija toliko uznapredovala - možda za koju godinu možemo očekivati i PlayStation igre na mobilnim telefonima. Iz Digital Bridgesa takođe javljaju da po istom ugovoru imaju pravo da za mobilne telefone naprave nove verzije mnogih popularnih igara sa svih NeoGeo platformi, a kao prva sledeća pominje se SNK-ov Samurai Showdown. Prva igra koja će izaći u mobilnoj varijanti jeste The King of Fighters, ali još uvek nije objavljen tačan datum.





Top lista najboljih igara svih vremena za PlayStation ili:

VELIKO ZNANJE 3

E SAD smo iznenađeni!!!

Ovoga puta smo stvarno očekivali da se dobar broj vas neće složiti sa našim izborom u pojedinim kategorijama. Ovo se posebno odnosi na platformske igre. Ali ste nas stvarno iznenadili. Izgleda da je većina vas upoznata sa većinom igara i što je još važnije da umete da cenite kvalitet. U ovom broju vam predstavljamo još tri žanra, od kojih su akcione avanture ubedljivo najpopularnije. U ovom žanru sigurno nećemo imati iznenađenja za vas jer ovaj žanr igraju SVI, pa se o njemu i najviše zna. Igra broj jedan je prema mnogim mišljenjima i najbolja igra za PlayStation uopšte, po svim žanrovima i kategorijama. Ostali naslovi u ovoj kategoriji bi mogli da budu i drugačije raspoređeni, shodno pojedinačnim ukusima, ali činjenica stoji da svaki pojedinačno zaslužuje da se nađe među prvih pet, a sam redosled i nije toliko bitan. Bitno je da bi svaku od ovih igara trebali da imate ako se smatrate ozbiljnim igračem.



Druga dva žanra spadaju u malo egzotičnije, ali ništa manje zanimljive za prave ljubitelje igrica. U stvari ova dva žanra su u nekom pogledu možda i najkorisnija za mlade naraštaje jer podstiču druženje i razvijaju smisao za timski rad i komunikaciju. Moram da priznam da sam se (zajedno sa svojim društvom) baš uz neke od ovih igara najbolje zabavljao. Verujte mi da mi je najkorisniji dodatak koji sam ikada imao za PlayStation upravo multi tap! Tek uz njega neke igre dobijaju svoj pravi smisao. A još kad bi vam rekao da sam ga dobio na poklon...

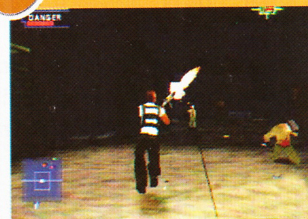
bonus Top 5 - Akcione avanture

1 Metal Gear Solid



Iskoristiću priliku da kažem da sam lično JA, glavom i bradom, uneo prvi primerak igre Metal Gear Solid u Jugoslaviju. A sad uobičajeni tekst. Glavni protagonista igre je Solid Snake, a igru je stvorio sada već legendarni dizajner Hideo Kojima. Metal Gear Solid izdao je Konami. Moram da vas podsetim da je Konami i izdavač za najbolji fudbal na PlayStation-u i još nekoliko vrhunskih igara. Zbog velikog pritiska na izdavača naknadno je izdata specijalna verzija igre pod nazivom Metal Gear Solid Integral koja se od osnovne verzije razlikuje samo dodatnim trening nivoima.

2 Syphon Filter 3



Sajfon je izdao Sony u pokušaju da napravi svoju verziju Metal Gira. Uz mnogo više akcije i mnogo manje šunjanja, kao i značajno duže trajanje same igre, Sajfon je našao svoju publiku.

3 Silent Hill



Ako me je neka igra u životu uplašila bio je to Silent Hill. Zastrašujući likovi i muzika, zajedno sa filmskom pričom - ne preporučujemo da je igrate noću i sami kod kuće.

4 Resident Evil 2



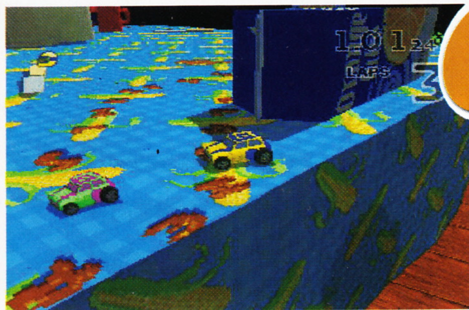
Drugi deo serijala je definitivno najbolji na PlayStationu. Municija vam je uvek na izmaku, a horde zombija su neumorne u pokušaju da vas načine jednim od svojih.

5 Parasite Eve 2



Možda je diskutabilno da li bi ova igra trebalo da bude u ovoj kategoriji zbog svojih RPG elemenata, ali zato po svojim survival horror elementima spada u sam vrh.

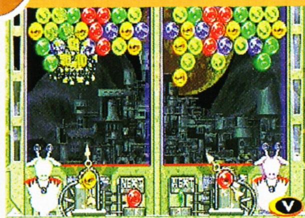
bonus Top 5 - Party



1 Micro Machines V3

Kako opisati ovu igru nego kao perfektnu zezanje za šire društvo. Trke autića igračaka po lokacijama unutar domaćinstva od trpezarijskog stola do kupatila. Originalno, slatko, živopisno, ukratko zanimljivo svakome ko se nađe u društvu. Čak i nasilje u ovoj igri je u fazonu humora iz crtanih filmova, pa je zato i posebno zanimljivo. Fora sa čekićem me i dan danas zasmejava do suza. Najvažnije od svega - igra ima neverovatno dobar gameplay. I čak vam omogućava da se igrate učetvoro bez multića tako što po dvoje dele jedan joypad. Garantovano luda zabava!

2 Bust a Move



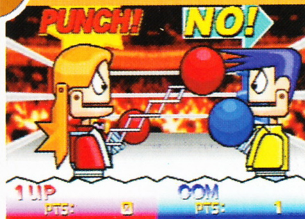
Na PC-ju poznatija kao Puzzle Bobble igra ima bezbroj varijacija na svim platformama. Ali sve imaju jednu zajedničku tačku. Spojite tri balončića iste boje i oni će prsnuti. Šašavo.

3 Worms Armageddon



Ah ti borbeni crvići. Ovo je po mom mišljenju idealna igra za razrešavanje sporova. Ko ide u kupovinu? Onaj čiji crvići prvi zaplivaju!!!

4 Bishi Bashi Special



Ova igra ima ulogu istu ulogu kao crvići ali važi samo za redakciju. Dakle ko će prvi igrati igre na dvojci? Onaj koji bude najbolji u bišibašiju na kecu. Prosto.

5 Poy Poy



Opet jedna manje popularna igra na koju očajnički želimo da vam skrenemo pažnju. Prost, gotovo primitivan gameplay, ali toliko je zabavno pogoditi prijatelja raketom... Kikiki...

bonus Top 5 - Multi



1 ISS 2

E ako niste igrali ISS u četvoro, kao i da ga niste igrali. Znam ljude koji su samo iz ovog razloga kupili multi tap. Kao što sam već rekao, ja sam imao sreće da poznajem pravu osobu pa sam svoj multić dobio zajedno sa sonijem. Hm da, tada se još ni Dual Shock nije pojavio. Ali potrebno je bilo da prođe dosta vremena da bi našao pravu igru koja će pokazati prave vrednosti multića. U početku smo se igrali sa Rally Cross-om i maksimalno uživali. A onda je došao FUDBAL!!!

2 Quake II



E da, mi smo svoj multi player imali daleko pre Counter Strike-a. Nema mnogo priče, ova igra dobija posebnu dubinu kada se igra po timovima. Čak i tri na jednoga.

3 Crash Bash



Ova igra je BUKVALNO naručena od strane Sonija da bi što bolje promovisala multi tap. Developeri su svoj posao obavili vrhunski. Sjajno.

4 V-Rally 2



Jedina od ozbiljnih vožnji koja se može igrati na multiću. Šta da vam kažem osim da se još nisu našla ta trojica koja bi mogla da mi se primaknu.

5 CTR



Nije ni čudno što je Crash nezvanična maskota Sony PlayStationa. Pa u skoro svakoj kategoriji imaju po neki naslov. I svi su neverovatno igrivi. Strašno.



TOP 10 GAMECUBE IGARA ZA 2002.

Novopečeni vlasnici Nintendove konzole nove generacije su za svoju novu igračku u proteklim mesecima imali pomalo sužen izbor igara što je potpuno uobičajeno u kratkom periodu nakon premijere nove konzole. Međutim Nintendo je za ovu godinu obećao jako veliki broj kvalitetnih naslova uz naglasak na tome da će još od samog starta ovu konzolu pratiti najkvalitetniji naslovi. Sa obzirom da Nintendo ima reputaciju da nikada do sada nije izbacio nedovršen naslov na tržište po cenu da se razvoj igri oduži i više meseci preko obećanog roka, mnogi su sumnjali da će Nintendo moći da izdrži takav tempo. I sada je trenutak kada se svi pitamo - gde su igre?
Šta se desilo sa reklamnim sloganom koji je Nintendo plasirao - po jedan hit naslov svakog meseca?



Da li će StarFox Adventures IKADA biti objavljen? Kada, o kada će stići nova Zelda? A Mario? Nova konzola još UVEK nema igru sa Mariom u glavnoj ulozi?

Bez brige verni fanovi Nintenda. Vidi se svetlo na kraju tunela, jer je pred vama šest meseci koji obećavaju maksimalno uživanje. Zato smo specijalno za vas odabrali deset naslova koji će potvrditi da ste bili potpuno u pravu kad ste kupili vaš GameCube. Naravno, moguće je da se neki od vas ne slažu sa ovom listom, ali svima udovoljiti je nemoguće. U svakom slučaju napišite nam šta mislite o onome što ćete pročitati na sledećim stranama.
(Da znamo da Zelda nije na listi. Vrlo je jednostavno objašnjenje za to. Zelda izlazi tek početkom 2003. godine).

Wario World (10)

Kompanija: Nintendo
Datum izlaska: jesen-zima 2002

Ono što smo videli u maju na Nintendovoj prezentaciji u okviru E3 sajma je bila vrlo rana verzija ove igre, tj. ni blizu inventivnim akciono-logičkim Game Boy igrama, Wario World je u stvari dobra stara tabačina. Može se reći bez mnogo varijacije na temu jer Wario "nabada" protivnike sa samo tri vrste udarca - šut, direkt i lakat, koji su, ne može se poreći, vrlo efikasni u eliminisanju neprijatelja kroz raznovrsne nivoe počev od poznatih klišea (piramide...) do originalnijih (bašta).
Pa zašto je onda uopšte na listi? Zato što ga pravi Treasure - japanski developeri koji su stvorilli Castlevaniu i Contra serijale. Ovi momci imaju reputaciju da prave intenzivne akcije te se mi oslanjamo na to da ćemo ovoga oktobra imati jedan solidan hit uprkos vrlo bledoj demonstraciji sa E3.











Turok: Evolution

9

Kompanija: Acclaim
Datum izlaska: Avgust 30, 2002

Turok se prvi put pojavio na N64 i iako su kasnije verzije (posebno treća) razočarale igrače, ovaj serijal ima jaku reputaciju među njima. Kroz vreme fokus igre je pomeren sa dinosaurusa na robote i ejliene. Turok Evolution se vraća korenima - lov na dinosauruse u džungli.
Uz pomoć novog endžina izrađenog od nule specijalno za GameCube (a i za PS2 i Xbox, hehe), konačni rezultat je je prava poslastica - kao što je i original bio u svoje vreme. Vidno inspirisan igrama kao što su Half-Life i Halo, Evolution je bogat sekvencama koje objašnjavaju rad-





nju igre i navodno će imati neverovatno realan neprijateljski AI. Pa recimo pokidano lišće otkriva Turoku položaj grabljivaca, ali i zvuk koji on proizvodi dok se kreće može otkriti njegov položaj pa je preporučljivo kretati se što obazrivije. Međutim, sa obzirom da je ovo Turok, uvek možete zaboraviti suptilnost i pokositi susedno drvo žestokom vatrom koje će u padu zgnječiti gušterčinu.
Acclaim obećava hrpu novog oružja za igru, uključujući Variable Payload Cruise Missiles i Gravity Disrupter Beams - ma šta to značilo. Takođe postoji leteći mod igre gde se nalazi na leđima pterodaktila (vidi sliku). A septembar je tako blizu.

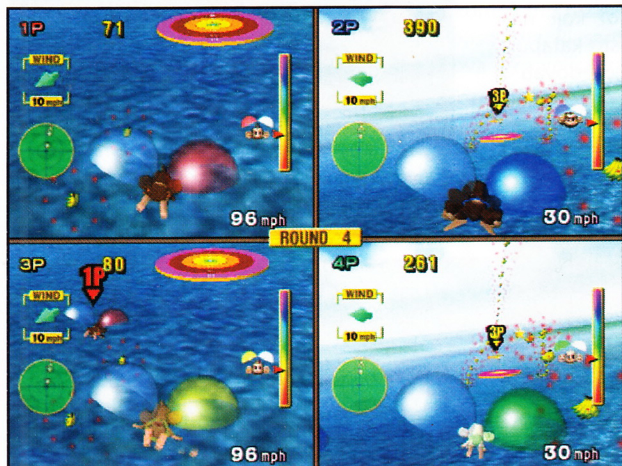
Super Monkey Ball 2

8

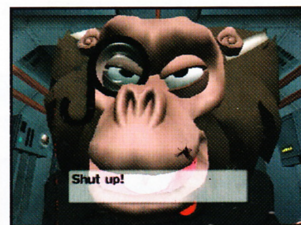


.Kompanija: Sega
Datum izlaska: Avgust 28, 2002

Igra koja je sve iznenadila kada se pojavila uz premijeru GameCube-a dobija svoj nastavak u oktobru. Za one među vama koji ne znaju o čemu je reč (sram vas bilo), Super Monkey Ball je jedna od najjednostavnijih igara koje su se ikada pojavile a ipak je zahtevna, i tako zarazna. Sve što vi radite je da kontrolišete nagib nivoa (ploče na kojoj se majmun u lopti nalazi) u cilju da dovedete majmuna do cilja. Jednostavno? Aha...



U Story modu igre postoji 150 nivoa koji su sve teži i teži do te mere da vas dovedu do toga da poželite da... se iznervirate. Ali bez obzira koliko se iznervirate prosto ne možete da prekinete da igrate. Igra je toliko zarazna da je to prosto nemoguće. Takođe su dodati novi elementi, kao na primer talasi koji vas skreću sa putanje ili prolazi koji menjaju širinu...



Ali najbolji deo prvog dela su multiplayer mini igre. Sve postojeće su i dalje tu sa dodatkom novih - Monkey Shot, Monkey Soccer, Monkey Baseball, Monkey Dog Fight, Monkey Boat Race, Monkey Tennis i Monkey Dog Fight. Majmunska posla stižu ove jeseni.



Animal Crossing

7



Kompanija: Nintendo
Datum izlaska: Septembar 18, 2002

Ovog septembra Nintendo će nam predstaviti igru koja je malo...drugačija. U njoj ne postoji neki određeni cilj. U njoj nema borbe. U toj igri nema završetka! Pa čak nema ni priču! Nintendo ovu igru opisuje kao igru "komunikacije". Pa šta je uopšte ta igra?





Nazovimo je "životnom" simulacijom - zamislite selo nastanjeno sa nekakvim glodavcima a vaš je posao da brinete svakodnevne brige kao što su plaćanje računa i održavanje dobrosusedskih odnosa. Igra koristi interni GameCube sat da sinhronizuje dešavanja u igri sa realnim vremenom. To znači da ako ne igrate igru mesec dana kada je ponovo uključite ustanovićete da je isto toliko vremena prošlo u igri. A to znači da možete pronaći bubašvabe po kući ili da vas komšije kuliraju. Kao svet u malom GameCube-u.
Animal Crossing je dizajniran da koristi nove Nintendo periferije - GBA link kablom i GBA Card-e Reader.
Animal Crossing ne zvuči kao mejnstrim igra ali ne smemo zaboraviti da je ona delo Shigeru Miyamoto-a i da se vrlo dobro prodala u Japanu. Njen jedinstveni šarm bi trebalo da zagolica maštu igrača svih vrsta.





Eternal Darkness

6

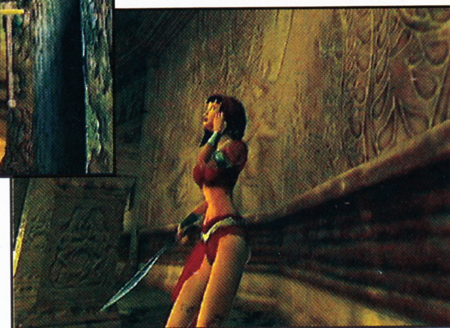
Kompanija: Nintendo
Datum izlaska: Samo što nije

U redu, u redu, igra je u stvari već izašla, ali nam se toliko dopala da smo morali da je uvrstimo u ovu listu. Ova avantura iz Silicon Knights-a nas je ODUŠEVILA, a preplašila i šokirala sa svojim jedinstveno ludim efektima.
Samo efekti bi bili dovoljni da vam kažemo da igru morate videti, ali "vrh" priče (12 njih ukupno) kroz koje nas igra vodi su ono što ovu igru prosto katapultira u kategoriju "moram je posedovati". Svakih nekoliko sati pojavljuje se novi zaplet.





Mnoge od priča su međusobno povezane; crkva koja krije mračnu tajnu, na primer, biva istraživana i od strane kaluđera u 1485. godini i od strane francuskog vojnika u 1916. godini. Modifikacije koje ova postavka nudi su do sada neviđene; Eternal Darkness je savršen naslov za one koji bi želeli dobrih 20-30 sati efektivnog igranja ali vremenom budu smoreni jednim te istim dosadnim likom kojim upravljaju.
Naravno, ova igra nije savršena - bespotrebno komplikovan sistem magija i poneka neprilagođena zagonetka - ali sve u svemu iskustvo koje treba doživeti.







Star Fox Adv.: Dino Planet

5



Kompanija: Nintendo
Datum izlaska: Septembar 25, 2002

Među silnim odlaganjima i glasinama koji okružuju developera Rare, nije ni čudno da se na StarFox Adventures skoro i zaboravilo. Zakazan za 1. oktobar igra je udenuta između Super Mario Sunshine-a i Metroid Prime-a na Nintendovom rasporedu. Ali prevideti ovu igru bila bi velika greška.



Kompleksna priča koja prati ovu igru upoznaje igrača sa planetom dinosaurusa koju zli general Scales želi da pokori. Fox biva uvučen u bitku za misteriozni svet kada dođe u posed magičnog štapa koji mu koristi kao glavno oružje kroz celu igru. Dotični (štap) nije samo oružje za blisku borbu jer on čak može da ispaljuje projektile!?! Fox-u u pomoć priskače maleni triceratops kojim on može upravljati, iako se možemo zapitati koliko može biti korisna beba dinosaurusa kad već ima čudo-štap i niz haj tek zvrčkica - uključujući i neko čudo koje mu omogućava da poprimi izgled neprijatelja.



Rare su još u doba N64 "pozajmljivali" ideje od Super Maria 64, pa su se i sada poslužili fazonima iz "Zelda: Ocarina of Time". Na primer, Fox automatski skače kada mora i može da lokuje neprijatelje.

Ali, za razliku od Ocarine i njenog korišćenja ama-baš-svakog-dugmeta za upravljanje, Star Fox Adventures popriličnno forsira veliko zeleno dugme. U stvari ovo je JEDINO akciono dugme u igri. Iako Fox koristi više predmeta oni se upotrebljavaju zavisno od pozicije palice kojom se upravlja kamerom. Treba vam određeno oružje? Postavite C palicu u položaj "dva sata". Treba vam neki drugi predmet? Postavite palicu u položaj "tri sata". Nadamo se da ovaj dosa pojednostavljeni sistem izbora predmeta neće predstavljati muku kada dođe do obračuna sa šefovima. A sigurno da nijedna StarFox igra ne bi bila kompletna kada ne bi bilo letećih deonica u njoj pa ih ima i ovde.



Ukoliko zanemarimo mogućnost kašnjenja StarFox bi mogao biti veliki hit...

Phantasy Star Online V.2

4



Kompanija: Sega
Datum izlaska: Oktobar 17, 2002

OK, imate Dreamcast i pitate se šta sad? Ova igra je izašla pre sto godina i šta je sad tu zanimljivo? Pa kao prvo, mnogi od vas nisu NIKADA probali online igranje na Dreamcastu. A drugo ova igra je PRAVI nastavak a ne dodatak prvom delu.

"Episode II" je potpuno nova avantura: četiri kompletno različita nivoa sa novim oružjima, magijama, neprijateljima, bosovima, klasama likova i novim okruženjima. A najbolji deo je da je ova igra velika kao i prvi deo. Tako da u stvari ovde imamo dve igre u jednoj.

Ukoliko ste čekali na pravi nastavak za Phantasy Star Online, ovo je to. Samo što kao bonus dobijate stare igre. Čak možete da uvezete vaše likove iz prve epizode u drugu, a za obrnuti smer se još uvek ne zna. Kad smo kod likova, ovoga puta imamo još tri nove klase likova na izbor.



Iako Nintendo još uvek ni sam ne zna kako će se razvijati online igranje na njihovoj konzoli, ništa neće sprečiti Segu da objavi ovu igru. Za očekivanje je da će se istog dana u prodaji pojaviti i Nintendo GameCube modemi.









Resident Evil 0

3

Kompanija: Capcom
Datum izlaska: kraj 2002



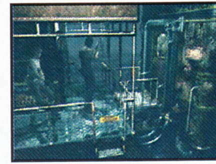



Kao što možete zaključiti iz naslova igre Resident Evil 0 je PRESTAVAK igre, tj. radnja će se dešavati PRE događaja u prvom delu. Preciznije fokus će biti na Bravo timu, ili na onome što je ostalo od njega - Rebeki Čembers. Njoj će se pridružiti Billy Cohen, odbegli osuđenik sa misterioznom prošlošću (za kojeg će se nesumnjivo otkriti da je osuđen nedužan, ali hej..).

Upravo ovde se igra razlikuje od ostalih delova - promena lika kojeg vodite je moguća pritiskom na dugme!!! Nije više igra ta koja određuje kada ćete upravljati sa kojim likom, već sami birate trenutak i mesto za promenu. Oba lika mogu sarađivati odvojeno, nalazeći prekidače i rešavajući zagonetke otvarajući vrata jedno drugome, ili se ČAK mogu boriti ZAJEDNO ako su u istoj sobi. Čak je moguće upravljati sa oba lika ISTOVREMENO uz pomoć kontrolne i C palice. Saradnja je moguća i na taj način što možete ostavljati predmete za drugog lika na određenim lokacijama gde će im zatrebati.

Novi endžin pod nazivom REmake prosto blista





na raznim lokacijama na kojima se odvija






igra od kojih smo najviše imali prilike da vidimo voz u oluji koji pruža intenzivni klaustrofobični efekat, mada smo spremni da otvorimo kladionicu po pitanju toga da li će se u konačnoj verziji igre pojaviti čuvena kuća iz prvog dela.






Metroid Prime

2



Kompanija: Nintendo
Datum izlaska: Novembar 20, 2002

Reakcija među fanovima ovog legendarnog serijala koju je izazvala Nintendova odluka da izradu novog nastavka prepusti Retro Studios (mladi američki developeri) i da će se readnja ovoga puta odvijati iz prvog lica bila je gora nego ona koju je izazvala odluka da se za Zeldu primeni cel-shading tehnologija. Ali, baš kao i Zelda, E3 nam je ne samo stavio do znanje da nemamo oko čega da se brinemo već nas je oduševio prikazavši nam potencijal koji ovakav način igranja donosi.

Metroid Prime NIJE prosečan first person shooter. Kontrole su drugačije i ne postoji free look opcija. Da upucate neprijatelja imate automatski lock na metu. Ukoliko vam ovo ruši koncepciju FPS-a - u redu je, jer ovo i nije FPS. Nintendo i igrački guru Šigeru Mijamoto - su se namučili u pokušajima da nam objasne da je ovo AVANTURA iz prvog lica.



Istraživanje je glavna tema igre, kao i u njenim 8-bitnim i 16-bitnim verzijama, i u tom duhu vizor sadrži 4 funkcije, od kojih je jedna skener. Skeniranje objekata i neprijatelja će vam otkriti virtualno bogatstvo informacija, kao i aktiviranje prekidača i otvaranje vrata.



E3 demo je pokazao sve ono što očekujemo od Metroid igre - laserski zraci, kuka za hvatanje i morfovanje u loptu sa sve bomb-blast skakutanjem. Očigledno je da je Retro Studios odlučio da sačuva originalni duh NES i SNES igara a da uz to doda dosta šmekerskih fajtova i elemenata istraživanja koji su mogući samo u 3D poligonalnom izvođenju.

Metroid Prime stiže 18. novembra. Ako vas još uvek brine prelazak u 3D možete tog istog datuma kupiti Metroid Fusion igru u verziji za GBA i uživati u dobrom starom 2D.

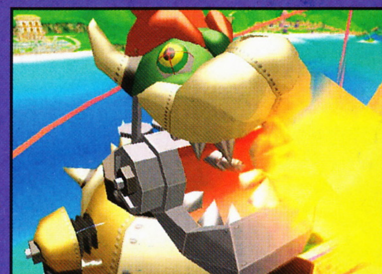



Super Mario Sunshine

1



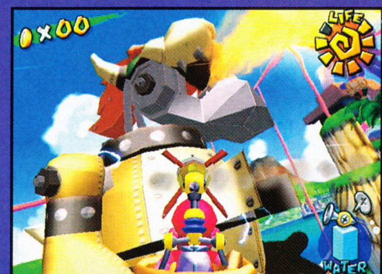
IGRA No, 1 2002











Kompanija: Nintendo
Datum izlaska: Avgust 27, 2002

Ovde zaista nije potreban uvod, zar ne? Zajedno sa Zeldom ovo je možda najiščekivanija video igra ikada... a sa obzirom da Zelda neće izaći do iduće godine, ovo je godina u kojoj će Mariu sijati sunce.

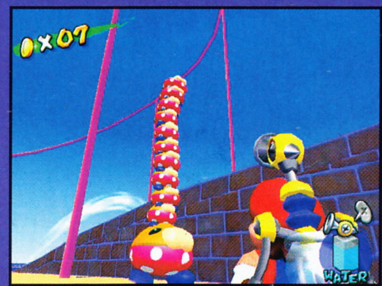
Postoji još jedno bitno odstupanje od uobičajene Mario recepture - a to je da ovoga puta princeza NIJE kidnapovana. Mario odlazi na davno zasluženi odmor sa princezom na tropsko ostrvo i otkriva da je neko zagadio ostrvo sa debelim masnim grafitima i što je još bolje Mariu je smešteno da je on počinio zločin. Mario kreće u čišćenje brljotina i pokušava da otkrije ko pokušava da mu upropasti odmor i sve u cilju razbijanja javnog mišljenja da vodoinstalateri ne rade praznicima...

Osim u detaljima priče, ukoliko očekujete isti revolucionarni skok kao sa Super Mario 64, možda ćete se pomalo i razočarati jer je SUNAŠCE više kao evolucijski pomak. Da li je to loše? Kontrole taman kakve treba da budu, raznovrsnost poteza kao i ogromni nivoi - sve je tu... Već smo pominjali novi dodatak Mariovom arsenalu - vodeni rezervoar na njegovim leđima, koji će imati varijabilnu primenu za različite zadatke. Standardna prskalica može isprati mulj i štetiti po neprijateljima, a mlaz usmeren na dole može omogućiti Mariu da se odigne od tla a tu je čak i raketni sprej koji lansira Maria uvis.

Bazični cilj je ispuniti različite zadatke kojima se zarađuju Shine tokeni, a igra je kreirana tako da imate milion i jedan način da zaradite dotične. Ceo bekgraund je ispunjen zadacima kojima se možete posvetiti. Da ne bi preterali - zaključak je taj da je ovo još jedan Mario. Definitivno postoji razlog zbog kojeg je Nintendov vodoinstalater maskota za video igre u globalu, a Super Mario Sunshine bi trebalo da potvrdi taj status već ovih dana.







Izdavač:	Codemasters	1 igrač • Memorijska karta
Sistem:	PAL	Vibracija • Analogna kontrola
Žanr:	Avantura	

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
10	9	9	9	92%

autor: Miljan Lakić



PRISONER OF WAR

"Drugi Svetski Rat je u toku. Ti si Capt. Lewis Stone, američki pilot i taktički operativac. Za vreme misije u kojoj si istraživao sumnjiva dejstva visoko iznad nemačkog logora za smeštaj ratnih zarobljenika tvoj avion je oboren neprijateljskom vatrom. Svoju misiju će morati da nastaviš UNUTAR logora!".

Da, ovih dana izraz ŠPIJUN nije populararan. "Taktički operativac" je mnogo bolji termin za ovu profesionalnu delatnost. Dakle, kao taktički operativac na top secret misiji za Savezničku obaveštajnu službu, visoko iznad severne Švabije Capt. Stone (kapetan Kamenko) i njegov ko-pilot Lt. James Daly (ljuti Džemo) bivaju zgođeni od strane švapske PVO. Po uspešnom iskakanju, Stena se spušta padobranom pravo među do zuba naoružane švapske jurišnike. Stena je prisiljen da se preda brojčano i vatreno nadmoćnijem neprijatelju koji mu obezbeđuje pun pansion u obližnjem kampu za ratne zarobljenike sa 5 zvezdica.

Na prijemu Stenu upoznaju sa načinom života u nemačkom zarobljeničkom kampu, kao i sa dijapazonom likova sa raznih krajeva sveta. Uskoro Stena ponovo susreće svog kopilota Džem sa kojim sastavlja "ej kaning plen" za bekstvo, koji uključuje "pozajmicu" alata iz švapskih prebivališnih prostorija.

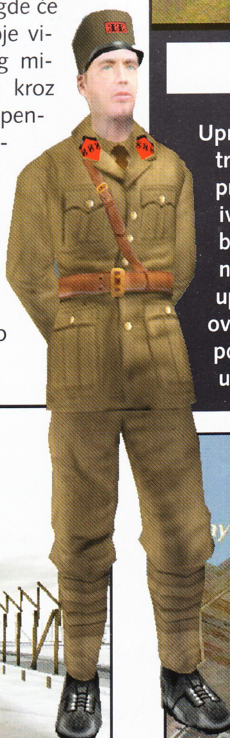
Na noć bekstva dešava se "trađedija" - Džemo biva upucan, a naša oficirčina biva ponovo zarobljena i smeštena u logor sa još višim nivoom obezbeđenja. U potrazi načina za bekstvom i vođen željom za osvetom za svog palog kolegu on kontaktira "komitet za bekstvo" koji se sastoji od grupice zarobljenika koji predstavljaju Steninu jedinu nadu da se

Codemasters vam predstavlja jedistvenu mešavinu RPG, šunjalice i avanture. Nešto potpuno drugačije od bilo čega do sada. Jedna od najinovativnijih ideja na E3.





dočepa slobode. Naravno, prvo je potrebno da pridobije njihovo poverenje a onda da primeni svoje legendarne tehnike praćenja i osmatranja da dobavi važne informacije za saveznike.
Kada naleti na informacije o nemačkim planu za oružje masovnog razaranja, on preuzima na sebe da obavesti nadležne institucije i smrsi konce mrskom neprijatelju. Ishod rata leži u njegovim rukama.
Avantura kapetana Kamenog se proteže širom nemačke teritorije u različitim zarobljeničkim logorima, gde će on uz pomoć svoje visprenosti i vrsnog mišljenja (puzanje kroz blatnjave tunele, pentranje preko zidova, koristeći preslvaku) stati na put nemačkoj ratnoj mašineriji koja pokušava da uništi savezničke gradove po svetu.

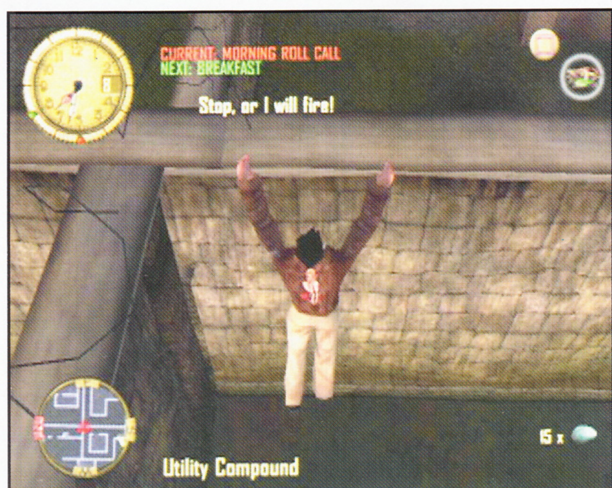


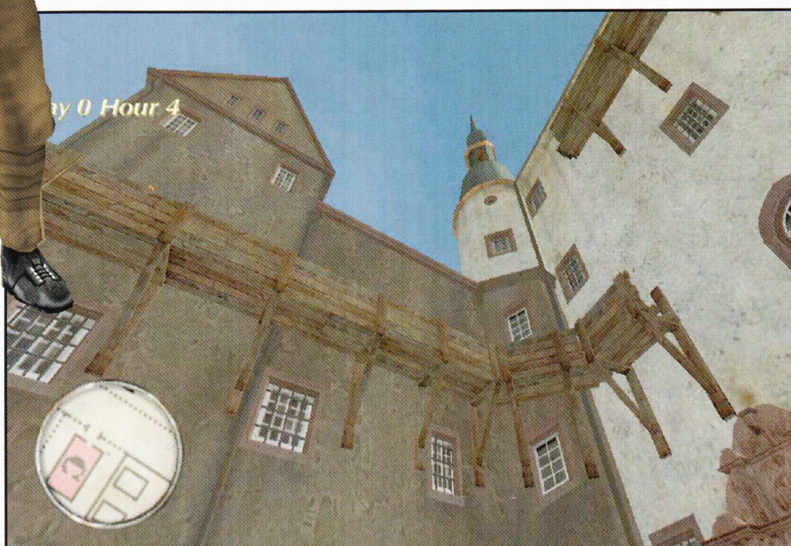


Kontrole

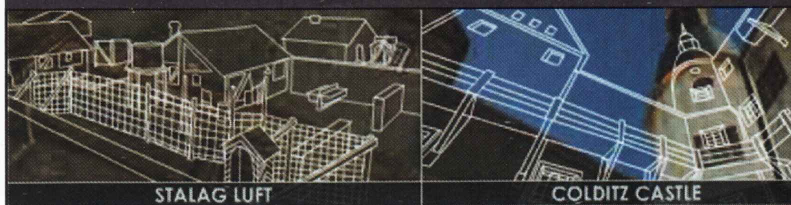
Uprkos velikom broju radnji koje lik može izvesti - dovoljno prosta kontrolna šema. Vaš lik može započeti razgovor sa bilo kim, uzima i ostavlja predmete, penje se na ograde i zidove, može da čučne, puzi, šunja uz ivice, izviri iza ćoška, pokuca na zidove da zbuni čuvare (poznato jel' da?), baca kamenčiće, koristi teleskop, i na koncu da izvede širok spektar radnji sa određenim predmetima. Inteligentni "kontekst-senzitivni" sistem upravljanja obezbeđuje visok nivo intuitivnosti kontrola. Objasnimo to ovako - nalazite se blizu zida ili ograde, u tom trenutku se na ekranu pojavljuje simbol dugmeta koje treba pritisnuti da bi se prislonili leđima uza zid.







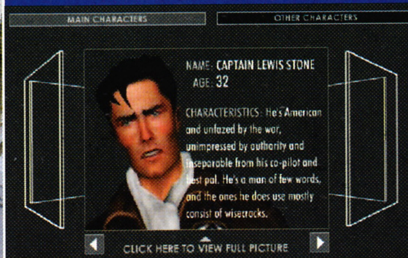
Istražite tri krajnje precizno modelovana, stvarna istorijska logora za ratne zarobljenike uključujući i zloglasni Koldic zamak - bogate detaljima okoline su oživljene izvanrednim osvetljenjem, atmosferskim uslovima i ostalim grafičkim efektima.



WORLD WAR II PRISONER OF WAR™ EXTRAS







Nepostojeća igra?

Jedna od zanimljivosti vezanih za ovu igru je trač prema kome je izrada verzije ove igre za PS2 otkazana i da će igra biti ekskluzivno objavljena na Xboxu. Šta se sve dešavalo?
Igra je prvobitno najavljena u verzijama za više platformi, uključujući i verziju za PlayStation 2. A onda su negde sredinom jula krenule glasine kako je verzija igre za PS2 otkazana a sve u korist Microsoftove konzole koja bi u tom slučaju imala ekskluzivnu igru. A onda je stvarno nešto čudno počelo da se dešava. Igra je bila najavljena za 12. juli, međutim odjedanput je datum izlaska pomeren za 2. septembar, dok su PlayStation 2 logo i autorska prava za PS2 potpuno uklonjeni sa zvaničnog Prisoner of War sajta. I još, Codemasters-ova web strana na kojoj je bilo moguće naručiti igru je takođe uklonjena sa sajta. A od Codemasters-a u tom trenutku nismo mogli da izvučemo ni kap informacije. Treba li još nešo da kažemo ili ćete sami izvesti zaključak o tome koliko borba za prestiž između tri glavna proizvođača konzola postaje surova?





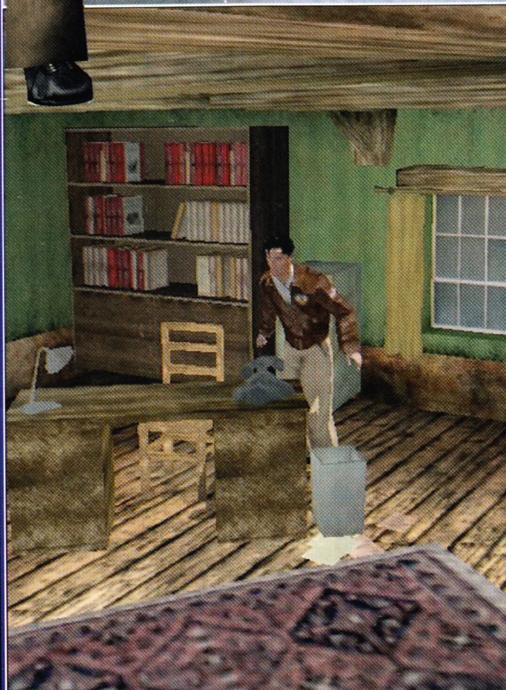
The A-Life Engine

"The A-Life algoritmi kreirani za Prisoner Of War su kompleksniji nego bilo šta što smo do sada videli na konzolama - što je moguće samo zahvaljujući snazi konzola nove generacije" kaže Alastair Halsby, glavni dizajner igre.

"Konačni rezultat za igrača je sveobuhvatno uverljivo iskustvo boravka u dinamičnoj sredini u kojoj su drugi likovi apsolutno svesni vašeg ponašanja - što je od ključnog značaja za avanturu bežanja iz zatvora"!











Neverovatan AI

A-Life endžin, koji stvara realistične pokrete kako pojedinačnih likova, tako i grupa ljudi, omogućava developerima da izbegnu nepotrebno pravljenje skripti za non playing character-e, te ih sam "organizuje" u raznim situacijama u kojima se oni kreću i ponašaju prirodno i dinamično. The A-life endžin je napredni mehanizam upravljanja potencijalnim poljem, inspirisan "Boids" algoritmima razvijenim od strane čuvenog A-life istraživača Craig Reynolds. (Ma šta to značilo...).

Na primer, A-life endžin funkcioniše na sledeći način. Ukoliko igrač ostavi joypad na par minuta, algoritam veštačke inteligencije preuzima upravljanje nad likom i vodi ga kroz standardnu dnevnu rutinu, koja se inače sastoji od jela, spavanja, odlaska na prozivku i slično. U POW, gde je cilj proučiti pravila u logoru i prilagoditi im se zarad pronalaženja eventualnog načina za bekstvo, ovo može biti vrlo korisno. Samim gledanjem, igrač može uočiti mogući način bežanje.

Ostali detalji endžina imaju dosta uticaja i na ponašanje grupa. Uz pomoć tehnika pod nazivom "flocking and herding", što bi prevedeno bilo nešto kao ponašanje stada ili jata, endžin upravlja grupicama NPC-ova tako što ih pokreće na uverljiv način. Ove tehnike se takođe koriste da simuliraju jata insekata, ptica i drugih malih stvorenja, koji pomažu da se u igri stvori viši nivo uverljivosti detalja.

Zvuk

Tvorci igre su slobodni da kažu da su napravili revoluciju u zvuku. Zvučni sistem funkcioniše u saradnji sa dešavanjima u igri. On će kreirati kompoziciju u filmskom stilu za svaku misiju posebno, podižući tenziju kada se šunjate po kampu, ili prati akciju tokom jurnjave. Kada se za dlaku izvučete iz kritične situacije muzika se "spušta" kao u filmu. Vrlo lepo.

Elementi kompozicije vas čak mogu upozoriti na potencijalnu opasnost PRE nego što se bilo šta dogodi, ili vas čak vode ka izlazu iz situacije. Dnevna rutina se takođe pokriva promenama u muzici, dodajući dodatna upozorenja na nedostatak vremena ili najavljujući neka nova dešavanja. U stvari ako budete duže igrali igru, moći ćete SAMO na osnovu muzike da prepoznate situaciju u kojoj se nalazite. Da, mislimo i na doba dana i na lokaciju i na to da li ste okruženi prijateljima ili čuvarima!!!

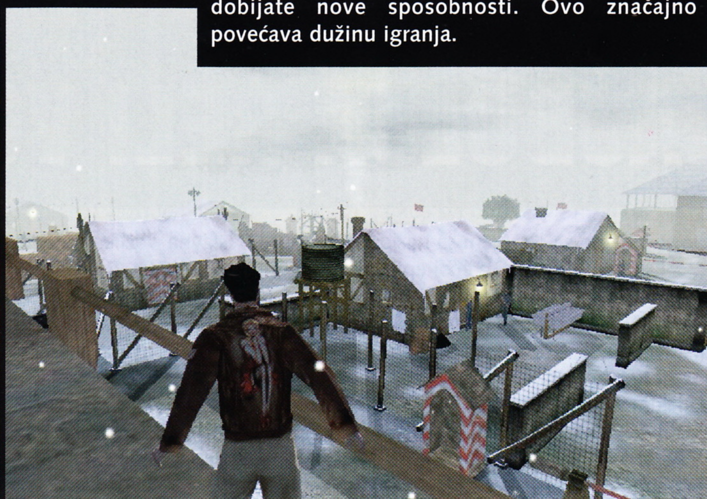




Duži period eksploatacije

Moguće je svaki pređeni nivo odigrati ponovo, sa ciljem da budete brži od zadatog vremena čime dobijate nove sposobnosti. Ovo značajno povećava dužinu igranja.





PS2 PlayStation.2

Izdavač:	Infogrames
Sistem:	PAL
Žanr:	Vožnja

1 - 2 igrača • Memorijska karta
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
9	10	10	9	93%

autor: Miljan Lakić

V-RALLY 3











NAJBOLJA RELI VOŽNJA DO SADA?

Počećemo sa pitanjem sa naslovne strane. Da li će V-Rally u trećoj epizodi biti bolji od Colin McRae serijala?

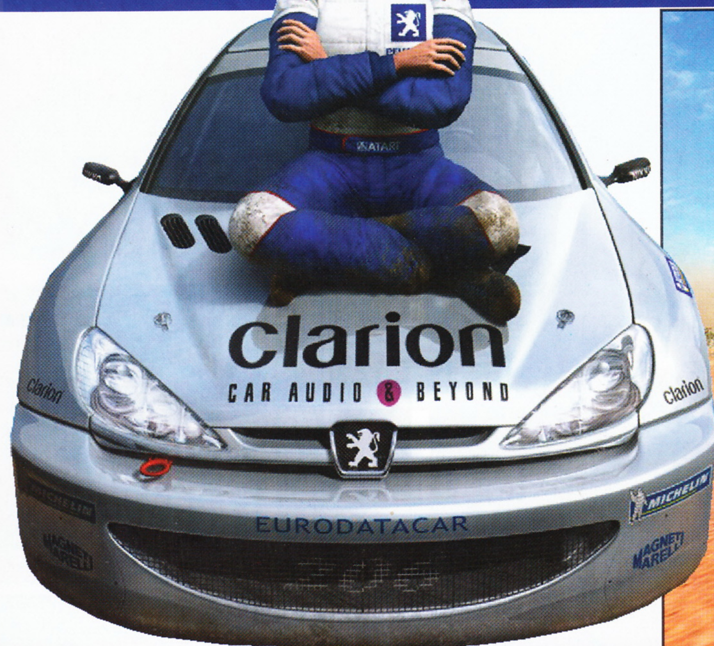
Hmm. Teško pitanje. I ne baš precizno postavljeno. Zašto? Pa prvo zbog toga što su po definiciji ova dva serijala namenjena različitim ukusima. Shodno svom afinitetu fanovi se opredeljuju između ova dva serijala (ili za oba kao ja) u zavisnosti da li više vole "brzinu" ili "težinu". Ukratko ćemo objasniti.

Glavna razlika između ova dva serijala je u tome kako vi kao igrač "osećate" auto. Reč je o ponašanju automobila kada pritisnete gas, kočnicu ili "volan" (pravac na joypadu). Kad je V Rally u pitanju reakcija automobila je mnogo brža i osetljivija. Pritisak na gas dovodi do toga da auto poleće kao raketa, a komanda kočnice ga zaustavlja dosta oštro. Ali najosetljivija je komanda pravca, za koju da bi ste rekli da ste u potpunosti ovladali njome, morate u joypadu da imate mnogo, mnogo kilometara. Auto TRENUTNO reaguje na najmanji dodir komande pravca, pa je za dobre rezultate u vožnji potrebno imati JAKO dobre reflekse. I još bolji osećaj u prstima. Kada sam prvi put igrao V Rally (dosta davno) proklinjao sam sistem upravljanja na joypadu koji prisiljava igrača da rukuje komandom pravca (ili bolje rečeno volanom) LEVOM rukom, jer je jednostavno sistem upravljanja PREBRZ za














Replay

Veliki plus igri daje vrhunski odrađeni replay mod. Slobodno možemo reći na nivou Gran Turismo Trojke. Uglovi kamere su odlično postavljeni, a replay fazon iz prethodnih delova igre koji je trebalo da predstavlja nešto kao iskusno odrađeni spot sa mnogo kratkih i brzih kadrova je, hvala Bogu, prošlost. Sada imamo "slike vrhunskoga kolor kvaliteta" koje vam prikazuju koliko su samo kvalitetno napravljeni pejzaži, a posebno kako dobro izgleda vaš auto u određenoj krivini ili pravcu...
Ove riplejove stvarno želite da vidite jer čak i da veze blage sa vožnjom nemate opet ćete izgledati dobro u ripleju...



neiskusne igrače. To je BITAN faktor zbog kojeg su mnogi igrači odustali od igranja V Rally-ja i privoleli se Colin-ovom carstvu.
Drugi razlog je što se upravo zahvaljujući toj frenetičnoj brzini upravljanja stiče utisak kao da je vozilo kojim upravljate (bez obzira na način prenosa snage, bilo FWD, bilo 4WD...) vrlo LAGANO. To se posebno oseća u trenucima kada se nalazite na neravnom terenu, a posebno kada ste na ivici da "ispadnete" sa staze. Tada vozilo poskakuje kao da nema težinu UOPŠTE. A najizraženiji slučaj je kada "kresnete" o prepreku, kada bilo prednji, bilo zadnji deo automobila prosto poleti u vazduh i potrebna je prava umetnost da bi ga umirili i vratili na stazu. Krajnje slučajeve ne moramo ni da objašnjavamo, jer posle svake ozbiljnije greške dolazi do prave rolerkoster vožnje - spektakularno tumbanje je neminovno, koje će vam naravno oduzeti podosta vremena. A ako mene pitate ja bih tu stavio GAME OVER skrin. Iz kog razloga? Mislim da bi to dovelo do toga da ovo stvarno postane SIMULACIJA vožnje, tj. tada bi igrač svaku krivinu odmeravao kao i pravi reli vozač, što bi znatno doprinelo uzbuđenju i načinu na koji svi doživljavamo trku.

Rajski Studio

Developeri igre su ovde napravili malo drugačiji pristup nego u prethodnim delovima. Kao mladi i (ne)perspektivan vozač željan dokazivanja (kojeg morate sami da kreirate na samom startu), igru počinjete u kancelariji tražeći sponzora. Posle "istraživanja tržišta", tj. kada pronađete kompaniju za koju bi želeli da vozite, moraćete da prođete kvalifikacije. Sistem napredovanja je











Pa zar tako sa automobilima od po "milju marki"?

Svi modeli su realni aktuelni automobili za koje je Infogrames debelo platio licencu. Tu su 16 automobila, od kojih se svaki pojedinačno može podešavati i OŠTETITI na milion načina. Branici otpadaju, stakla pršte, hauba se gužva a vrata malo teže "dihtuju" posle malo nepažljivije vožnje van staze, na vašem "lanseru", "fokusu", "impreci", "dvesta šestici"...



Quick Race za nestprljive

Ako nemate strpljenja za Career mod odaberite opciju Quick Race i bez mnogo truda i dokazivanja isprobajte i snažnije automobile...





Sa dolaskom nove generacije konzola developeri su se maksimalno posvetili ovom pod-žanru. Posle sasvim solidnog WRC-a, stižu nam dve vrhunske reli simulacije, svaka sa svojim trećim nastavkom. U ovom broju vam sa velikim zadovoljstvom predstavljamo - V Rally 3!!!



Na ustupljenom softveru zahvaljujemo se firmi DVD Digital

Izdavač:	EA	1 - 2 igrača • Memorijska karta
Sistem:	PAL	Vibracija • Analogna kontrola
Žanr:	Trke F1	

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
8	7	7	8	79%

autor: Miroslav Đorđević

F1 2002



Već je postalo uobičajeno da nas EA Sports, sportski ogranak velikog giganta Electronic Artsa, svake godine obraduje novim nastavkom simulacije najbržih auto trka na svetu - Formule 1. Svaki naredni nastavak je po pravilu tehnički superiorniji od prethodnog i eventualno donosi po neku novinu u sistemu igranja. Takav je slučaj i sa najnovijim F1 2002 izdanjem koje se od svojih prethodnika bitno razlikuje gotovo isključivo po kvalitetu grafike i možda po malko poboljšanom sistemu kontrole vozila.

Od samog početka, sve je urađeno u klasičnom EA stilu. Veliki broj raznih menija i podmenija je sortiran veoma pregledno i funkcionalno tako da nije teško snaći se u pravom moru opcija koje igra nudi. Lako možete konfigurisati veliki broj parametara igre vezanih za način upravljanja, bolid i stazu, a kada sa tim završite, možete se odlučiti za nekoliko različitih modova vožnje. Pored nezaobilaznih time trial, challenge i practice, tu je i mogućnost voženja samo jedne pojedinačne staze kao i nezaobilazni championship. Ukoliko vam postojeći šampionat iz nekog razloga ne odgovara, možete napraviti svoj, sa svojim rasporedom klubova, vozača i takmičenja. Challenge mod je takođe veoma interesantan. U njemu za treba da za tim koji odaberete obavljate određene zadatke, uglavnom u određenom vremenskom roku, a pri tom su tu i razna druga ograničenja (npr. ne smete sa četiri točka izaći van staze i sl.). No, vratimo se mi standardnom šampionatu i svemu što on pruža. Dakle, na početku vam sledi odabir vozača čiju ćete ulogu preuzeti, zatim podešavanja bolida, pa brifing o stazi koji nipošto ne treba propustiti jer je grafički prelepo odrađen, sadržinski zanimljiv, a ume da bude i koristan jer vam daje savete o tome kako je na toj stazi najbolje voziti, koje su najopasnije krivine i tome slično. Kada se jednom nađete na stazi, bićete oduševljeni grafičkim dizajnom okoline, a naročito vašeg bolida koji je do najsitnijih detalja prenesen u igru, zaista fenomenalno. Ponuđeno vam je nekoliko kamera (na prednjem spojleru, kokpit, neposredno iza vozila i nešto dalje iza vozila) od kojih je ona uobičajena, 4-5m iza vozila, i najbolja jer daje najbolji pregled situacije i dozvoljava vam da krivinu vidite nešto ranije nego iz kokpita. Osećaj brzine je sjajno odrađen, ali se nemojte previše uživljavati u jurcanje jer se pri brzinama od 300km\h i više krivina naprosto stvori pred vama i dok stignete da odreagujete - već ste van staze, a izletanje znači i ogroman gubitak vremena. Kada malo uđete u štos sa komandama i zapamtite gde su najteže krivine, oprobajte se u kvalifikacijama, pa zatim i u pravoj trci. Kada jednom zaplivate ogromnim brzinama sa još dvadesetak protivnika, osećaj je jedinstven i jednostavno se mora iskusiti. Tom sjajnom doživljaju umnogome doprinose i zvučni efekti. Jedan od fascinantnih efekata postiže se kada uđete u vazdušni čep, to jest u velikoj brzini priđete nekom bolidu tačno iza leđa. U tom trenutku svi zvukovi biće zaglušeni, a vi ćete čak moći da vidite kako vazduh šiba levo i desnog od protivnikovog zadnjeg spojlera - ludilo! Komande su, klasično za formulu, veoma oštre i osetljive te izuzetno morate paziti da kod skretanja ne preterate, jer će se onda desiti da bolid počne da se nekontrolisano vrti u krug. Isto važi i za start, kada ne treba davati gas do daske, već ga sasvim pažljivo pojačavati. Normalno, prisutna je i opcija za igranje dva igrača u split screen režimu tako da se možete nadmetati i sa prijateljem.

EA Sports nas je zaista retko kada razočarao. Svaka igra s njihovom etiketom je ako ništa drugo onda bar malo remek- delo tehničke uglačanosti i usavršenosti. Kao što iz upravo pročitanog (prilično hvalospevnog dodao bih... prim. ur.) teksta već zaključili, F1 2002 je izuzetno kvalitetna igra koja će svoje mesto svakako naći rame uz rame sa vodećim igrama u trkačkom žanru.



Ko kaže da je formula kvazi?

Ovo je jedna od najdovršenijih i najkompletnijih igara na tržištu, koja će svakako zauzeti tron u konkurenciji za najbolju simulaciju Formule 1 na PlayStation-u 2. Fanovi ovog kvazi sporta će svakako biti oduševljeni (ne.. Miljane.... ne udaraj me tim Sonijem..... pa šta ako sam rekao da je Formula kvazi sport???.....).







MASTER IMPORT

Imamo Original igre Platinum

Gran Turismo 3	1490 din
Formula One 2001	1490 din
Teken Tag Tournament	1490 din
Dead Or Alive 2	1490 din
Final Fantasy X	3290 din
Virtua Fighter 4	3100 din







Najnovije igre na DVD-u

NAJPOVOLJNIJE I NAJSIGURNIJE MESTO ZA KUPOVINU, SERVIS ILI DOGRADNJU KONZOLA



Metal Gear Solid 2
2700 din !!!!

Playstation 2
PSOne
X-Box

TIME CRISIS PROJECT TITAN

extra ponuda:
G-con 2 Namco original pištolj
+ Time Crisis II original samo 4590 din

Playstation 2 (za klubove) preko računa
Messiah čip (DIREKTNO učitavasve pa i DVD copy)
Neo 2.2 čip + xploder Boot disc (jeftinije a pouzdano rešenje)
Uskoro HUB za povezivanje do 6 PS2 konzola!!!
PSOne proverene konzole po najpovoljnijoj ceni + poklon za prvih deset kupaca ORIGINAL igre Gran Turismo 2 (2 cd-a)



Naslovi na CD-u i DVD-u
Posebne pogodnosti za klubove
Sva dodatna oprema za konzole
Veleprodaja i maloprodaja konzola, čipova i opreme
Servis i održavanje hemijskim agensima za PS2

Radno vreme: 10 - 18 h

Za kupovinu preko računa uz izjavu raspitajte se na tel 063 25 40 25

Bulevar Mihajla Pupina 85, (bivši Lenjinov Bulevar, kod Hajata), 11070 Beograd
www.masterimport.co.yu ,z contact@masterimport.co.yu; 011/142-159; 064/130-10-30,

Izdavač:	Virgin
Sistem:	PAL
Žanr:	Tabačina

1 - 2 igrača • Memorijska karta
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
6	8	7	7	72%

autor: Mihailo Tešić

BARBARIAN

Žanr tabačina jedan-najedan već stanovito vreme ne uspeva da napravi nekakav veliki prodor. Poslednje dve inovacije koje su iz korena promenile ovakve igre bile su story mod i, naravno, uvođenje treće dimenzije. Od tada velikani među tabačinama (Tekken, Virtua Fighter Soul Edge-Calibur) samo usavršavaju svoje kvalitete. I to je dobro. Ali, šta da radimo s novim kandidatima za to ekskluzivno društvo?

Barbarian u teoriji ima sve što bi ga moglo svrstati u vrh borilačkih igara - i to onih sa oružjem, gde Soul Edge-Caliburu, uz poneki Cardinal Sin, suvereno vlada. Priča je veoma



detaljno smišljena, a to važi i za fantazijski svet u koji je smeštena, a koji bi se mogao shvatiti kao neko mitološko-prekambrijsko doba planete Zemlje.

Kao što to već biva u gotovo svim igrama s fantazijskom tematikom, ceo svet je u opasnosti. Ovog puta, ta opasnost je veoma konkretna: svet će uskoro biti živ pojeden, i to od strane sveobuhvatne koprene smrti i zaraze koja se polako širi. Za ovaj užas odgovoran je crni čarobnjak Zaug koji je moćnom magijom prokleo ceo svet jer (ceo svet) nije hteo da mu se povinuje. Sada su svi narodi u očaju, a Zaug je zavladao kroz smrt i užas. No, nada postoji - opet klišeizirana, ali neka - jedno proročanstvo govori o moćnom Varvarinu koji će uništiti zlotvora i doneti ravnotežu svetu. No, ko će to biti? Postoji nekoliko moćnih persona koje ispunjavaju uslove, ali samo jedna će u tome i uspeti.

Ma, ovo je igra: uspeće svih deset! Pod uslovom da sa svih deset završite strory mod, je li. Svaki od glavnih likova ima svoju priču koja je, nažalost, izložena isključivo kroz tekst, uz pratnju sjajno-patetično-ložačkog glasa naratora. Tekst vas uvodi u borbu (kao, mlada druidica je išla šumom i naletela na tragove krvi neke moćne zveri, krenula za tragovima, kada zver iskoči na nju - i igra prelazi u fajt), vi pobedite, pa opet tekst, pa opet borba, i tako do kraja - s povremenim grananjima u priči, gde možete odabrati protiv koga se sledećeg bijete. Iako se kroz tekst može videti da su se tvorci trudili da osmisle motivaciju i zaplet za svakog lika, IPAK JE TO SAMO TEKST! Mogli su mnogo više da se potrude. No dobro, nije ovo RPG, ovo je tabačina, kome treba priča? Ali, kao što je to boljka većine tvoraca igara u poslednje vreme, i Saffire Studios je ovu igru najavljivao kao mešavinu žanrova tj. tabačinu s elementima RPG-a. Elemenata RPG-a ima: tokom story moda vašem liku će se poboljšavati osobine - količina života, snaga (utiče na štetu, ali i na težimu predmeta koje možete da podignete) i slično. Šteta je samo što su (bar meni) poboljšanja bila skoro neprimetna u samoj borbi.

Što se borbe tiče, ona izgleda sjajno, brza je i pogubna po dugmiće. Osnovni koncept su komboi: postoje dve vrste napada, slab i jak, i



STITCH



Još jedno nemrtvo biće, Stitch, je rezultat groznog Zauggovog eksperimenta. Ovaj zombi jedino želi mir večnog sna i dobiće ga po cenu krvi - Zauggove, uglavnom. Nivo: Underground Sewers

KEELA



Keelen otac je bio kralj zemlje Argos. Nažalost, malko je zastranio od svojih redovnih dužnosti jer je bio opsednut pronalaženjem magičnog kamena Bloodstone - što mu je i došlo glave. Keela je tu da nastavi njegovu potragu. Nivo: Shorestone Castle

Stari Varvari

Naši čitaoci su uglavnom pripadnici mlađih generacija, te stoga verovatno ne znaju da je Barbarian - rimejk, i to istoimene igre za dobri stari kućni računar po imenu Commodore 64! Barbarian je u stvari bio čitav serijal borbenih igara. Tada je, naravno, sve bilo 2D i samo ste u igri za jednog igrača mogli da se borite protiv raznovrsnih protivnika. Borba u dva igrača je bila borba dva istovetna lika, dva Varvarina! Barbarian I i II su bile začuđujuće inovativne i dobre borilačke igre s gomilom poteza, od kojih je najčuveniji i najteži bio odsecanje glave, koje je (naravno) odmah privodilo borbu kraju i posle čega se pojavljivao legendarni grbavi patuljak da išutira glavu poraženog van ekrana! Ah, koliko sati života smo samo izgubili pokušavajući da pomognemo Varvarinu da spasi svoju Varvarku iz kandži zlog





kombinovanjem ta dva dugmeta možete dobiti gomilu (u stvari 8) različitih komboa, a svaki ima i neki dodatni efekat ako ga uspešno izvršite - neki obaraju protivnika, neki ga oduvaju, a neki vam recimo obnavljaju magijski "bar". Postoji još puno veselja u borbi - tu su zahvati i podizanje predmeta. Podizanje predmeta je lepa inovacija. Po arenama će uvek biti razbacano sto čuda: kamenja, burića i stenčuga, a sve ih možete podići i njima mlatiti ili ih baciti na protivnika! (Jedino što ćete teško da pogodite, pošto bačeni projektili imaju nekako debilno pravilan put - tačnije, ugao kamere je malo loše programiran i "vara" oko, što otkrivate tek kada pokušate da gađate). I to nije sve po pitanju borbenog okruženja - ono ume da bude zaista veliko jer postoje mnoge arene koje imaju više nivoa, pa

DAGAN



Pripadnik varvarskog plemena Dolok koje su napali "minjoni" zlog čarobnjaka Zaugga. Da stvar bude još ličnija, zlotvori su zlostavili i izmasakrirali Daganovu lepšu polovinu. Zar ovom baji treba još motiva?
Nivo: The Lost Fortress of Skurlok

MONGO

Mongo je nekada bio običan džinovski gorila, a sada je još mutirao! No, iako su mutaciju izazvale magijske sile, Mongova ljubav prema planeti i prirodi je ostala nepromenjena i rešio je da svoju novostečenu snagu iskoristi da prekine užas koji je okovao Barbariu.
Nivo: Forgotten Ruins

čak i tajne odaje koje možete provaliti (bukvalno). Šteta je samo što sve to nema neku poentu, osim što tako možete naći JOŠ predmeta koje ćete baciti na protivnika. Još lepše je što u borbu mogu da se uključe i neutralci (nekakvi kosturi i slični bambusi) koji napadaju sve učesnike. Prava fora s njima je što vi možete da ih uhvatite i njima da mlatite. Veselo. Tu su i zahvati koji se izvode prostim pritiskom na dugme, a dugme za zahvat možete i prilikom skoka iskoristiti da se uhvatite za tavanicu ili za stub! Naravno, postoji problem i sa zahvatima: kod svih likova se svode na bacanje protivnika u daljinu, bez neke varijacije. Kada malo bolje razmislim, to je problem cele igre Barbarian: udarci likova su različiti utoliko koliko oni koriste različito oružje i imaju drugačiju anatomiju, ali kada malo duže igrate, shvatićete da je kod svih svaki kombo na istom principu. A to kad-tad dovodi do ponavljanja i posledično, do smora. Jedino zaista različito kod likova jesu magijski napadi, a magijske napade možete da izvedete kada dobijete runu, a rune dobijate tako što uspešno uvhatite protivnika, na njega nešto bacite ili na njemu izvedete kombo.

JIN



Ah, još jedan demonski JIN... Ovaj demon je stigao na Barabariu kroz jedan od mnogobrojnih magičnih portala i rešio je da ostane jer ovde ima puno mogućnosti za zabavu - ubijanje, klanje, masakriranje...
Nivo: Lower Darklands

Kao i svaki aspekt Barbariana, ni grafika nije bez svojih problema. Likovi izgledaju lepo i veoma su dobro animirani - brzo se i realistično kreću. Okolina je prilično fina, mada nema nekih preterano lepih tekstura ni detalja. Ali, ugođaj blago kvari kamera koja zauzima malo lošije uglove nego što bi to većina igrača volela. I opet bi igri koristilo malo više truda, u ovom slučaju animatora, pošto likovi nemaju neke specifične poteze (osim magija) a čak su im i radovanja i prozivke na početku borbe prilično jadne.
Obavezno malo provežbajte u practice modu pre nego što izađete na megdan - igra će vam sama pokazati šta sve možete da izvedete s komboima i runama. Ako želite da budete pristojan (i sve što je bolje od "pristojan") igrač, obavezno bar dvaput pogledajte/odigrajte tutorial za svaki aspekt igre, a onda još nekoliko puta provežbajte samu borbu (u practiceu ste i vi i protivnik neuništivi). Videćete, računar uopšte nije mačiji kašalj. Naravno, prava vrednost igara kao što je Barbarian biva osvetljena tek uz ekipicu, grickalice... i još ponešto. Barbarian je po tom pitanju veoma zabavan - uz multi-tap čak četiri igrača mogu da se jurcaju i makljaju tako da sve pršti, pri tom se gađajući kamenicama, izvaljujući drveće i rušeći sve oko sebe. Furiozno, vratolomno i zabavno.

21

Niko ne zna ko je i šta je tačno 21. Čovek jeste, ali odrastao je u zatvoru i izrastao je do džinovske veličine. Sada je najzad slobodan i samo jedno mu je na umu: nađi osobu odgovornu za njegove patnje u Akrowla zatvoru.
Nivo: Prison of Akrowla

EYARA



Ova tanušna druidica krije u sebi snagu čitavog sveta, jer je zakleta da će čuvati samu planetu Barbariu i sveti artefakt Forestsong. Eyara je rešila da zatre zagađenje planete u korenu tako što će zatrti Zaugga.
Nivo: Venomous Swamp



MAGNUS



Nekadašnji kralj pirata, našao je smrt pod rukom Keelenog oca - ali je zbog silne mržnje (i energije tame koju je Zaugg oslobodio) odbio da napusti ovaj svet i sada je postao Kralj Nemrtvih. Magnus takođe traga za mističnim Bloodsongom.
Nivo: Shipwreck Waters

PHADE



Phade je najveći profesionalni ubica na svetu i, kao takvu, nju je Zaugg unajmio da mu "rešava probleme". Problem je u tome što je Phade oportunista i sada svoju najveću priliku vidi u eliminaciji svog poslodavca.
Nivo: Spider's Lair

No, za ozbiljne igrače i dalje preporučujem Tekken 4 ili Soul Calibur. Takve igre se NIKADA ne ponavljaju. Barbarian, nažalost, to prečesto čini.



CORATH



Corath je bio Zauggov najperspektivniji učenik koji je planirao da nasledi učitelja posle njegove smrti. No, učitelj je rešio da nikada ne umre, a Corath s tim ne želi da se pomiri i pošao je u potragu za magijama koje bi mogle raščiniti Zauggov ne-život.
Nivo: Land of Desolation

Izdavač: Acclaim
Sistem: PAL
Žanr: Simulacija rolšua

1 igrač • Memorijska karta
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
7	9	9	7	85%

autor: Strahinja Brajović

AGRESSIVE INLINE



Da li ste ikada videli likove na roškama koji izvode vratolomije po gradu? Da li ste ikada poželeli da to i sami probate? Mnogi jesu, ali većina njih se jako loše provela, šepajući u gipsu narednih mesec dana. Ja ipak mogu da se pohvalim da sam bio jedan od srećnika koji su se na roškama jako lepo prov-



A neko to koristi kao rukohvat

eli. Hvala bogu, što se povreda tiče, nisam imao većih problema i mogu vam reći da je osećaj koji vam rolšule daju i sav taj adrenalin koji vam se upumpava u vene stvarno jako teško opisati rečima. To je jednostavno nešto neponovljivo. Bio sam čak te sreće da za prvi tekst u Bonusu dobijem da opišem baš igru koja se bavi ovom tematikom. Posle tri nastavka Tonyja Hawka i njegovih simulacija skejta, konačno je nekome palo na pamet da već

PRVA SIMULACIJA ROLŠUA IKADA!

oprobanu formulu prenese u svet in-linea. Sve je već poznato - gomila trikova, odlična igrivost, neverovatna atmosfera i još bolja muzika zajedno čine sve što vam je potrebno za višečasovno uživanje u ovoj odličnoj igri. Budući da se ovim sportom bavim privatno, moraću da budem pomalo subjektivan pri opisivanju, ali nadam se da ćete mi oprostiti. Počevši od introa koji je video sekvenca izmiksovanih svetskih in-line takmičenja sa velikim brojem pro vozača koji pokazuju ono najbolje što umeju, praćeni odličnom muzikom u, verovatno većini poznatom, skejterskom stilu koji podrazumeva varijante melodičnog panka i ska. Meni je, kao i ostale video sekvence u igri, pun grafita, tagova i svega onoga što prati uličnu kulturu - sve izgleda zaista sjajno. U igri su vam na raspolaganju Career mod u kome birate nekog od mnogo pro vozača i kroz veliki broj mapa, što street što vert, uzimate poene i rešavate razne zadatke da bi vas to dovelo do konačnog trijumfa na svetkom in-line takmičenju. Kao prvo, za vas koji možda niste upoznati sa ovim sportom, želim da vam razjasnim neke stvari. Street je način vožnje koji podrazumeva vožnju po ulicama i gradskim (urbanim) lokacijama odnosno izvođenje trikova na šipkama, gelenderima, stepenicama i ivicama, dok vert (rampa) podrazumeva vožnju u half-pipeu (svima dobro poznata velika polukružna sprava). Od vozača, na raspolaganju su vam imena poput Chirsa Edwardsa i Matta Salerna, ukupno 13 likova od kojih su neki i ženski. Naravno,



Deco, ne pokušavajte ovo kod kuće!

završavajući igru otključavaćete nove likove i dosta trikova. Tu je, naravno, i Freeskate varijanta igranja koja vam dopušta da na lokacijama koje ste otključali vozite bez vremenskog ograničenja, što je idealno za uvežbavanje novih trikova ili prosto ubijanje dosade. Na raspolaganju vam je još i Time mod u kome treba ostvariti što više poena za dva minuta. U igru je uključen odličan tutorial koji vam kao početniku pomaže u savladavanju osnovnih komandi i načina vožnje. Grafički igra izgleda jezivo, ali u najpozitivnijem mogućem smislu. Iako su modeli vozača sasvim prosečni, okolina je izvedena perfektno - ogromni nivoi prepuni objekata i detalja teško da mogu ikoga ostaviti ravnodušnim. Efekte da ni ne pominjem, sve te odsjaje, prelome svetlosti posebno na vodi, u baricama na nekim mapama, varnice - sve izgleda zaista fascinantno. Mape su za svaku pohvalu, ne samo grafički već i po količini interaktivnosti s igračem, tako da ćete moći da grindujete (radite slajd, klizate) po bilo čemu na mapi, gomilu predmeta ćete moći da slomite, biće tu i nervoznih prolaznika koji kao da čekaju da ih zakucate u beton snažnim udarcem roške u glavu. Tu se potkrala i jedna mana, uočljiva već na prvoj mapi. Naime, saobraćaj koji se odvija na ulici, gomila automobila i autobusa, nema uticaja na igrača. To u prevodu znači da će, kada izađete na ulicu, kola udarati u vas, ali vama neće biti ništa, čak vas neće ni odbaciti već ćete ostati na nogama dok autobus ili kamion



Igru krase prelepe lokacije rađene na osnovu nekih već postojećih mesta predviđenih za ovaj popularni ekstremni sport.











Da li se sećate najboljeg dela igre Dead or Alive? Isti efekat ćete imati prilike da vidite i ovde...

ide napred-nazad, udarajući u vas. Zaista šteta. Treba uzeti u obzir to da se ovaj propust ne odražava na kvalitet igre kao i to da ne pogoršava doživljaj igranja tako da se može zanemariti. Što se zvuka tiče, on je zaista sjajan. Igru prate odlične muzičke teme raznih izvođača od kojih ne mogu da ne izdvojim meni omiljene NOFX. Muzika atmosferu dovodi do vrhunca i prosto vas tera da date sve od sebe. Što se zvukova tiče, na mapama je zastupljen širok spektar, od onih koje vi pravite trikovima do komentara vas ili prolaznika, kao i mnoštvo ambijentalnih zvukova koji na najbolji način dočaravaju mapu na kojoj igrate, pa ako je u pitanju recimo gradsko okruženje, vaše igranje će pratiti buka automobila, sirene, govor ljudi i još mnogo toga. Osvrnuću se još i na ono najvažnije, a to je svakako igrivost. Upravljanje nije komplikovano i veoma liči na ono iz već pomenutog Tonyja Hawka i nikome ne bi trebalo da predstavlja problem. Glavna prednost ove igre jeste neverovatan osećaj slobode i širine jer je pred vama ogroman broj mesta za trikove kao i preko sto različitih trikova i kombinacija. Treba napomenuti da su trikovi podeljeni na više grupa - grajndovi ili trikovi u kojima klizate rolšulama po nečemu, grebovi odnosno skokovi sa određenim hvatanjem rolšula ili komboi odnosno vezani trikovi. Kao zaključak bih mogao da navedem da je ova igra po onome što pruža i te kako vredna kupovine, bilo da ste zaluđenik za ekstremno sportove ili ste s vremena na vreme na mašini vrteli Tonyja Hawka. Ovo je igra koju jednostavno morate probati. Zamislite samo sebe kako se zalećete i preskačete žardinjeru, letite preko 12 stepenika, okrećući se i izvodeći neki besan trik, kad odjednom - BAM - beton, noga slomljena na dva mesta.

Izdavač: Koei
Sistem: NTSC
Žanr: RPG Strategija

1 igrač • Memorijska karta
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
7	5	9	8	80%

autor: Mihailo Tešić

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS VII

Koliko li je samo omladine širom sveta protraćilo dane i dane svoje nepovratne mladosti, odrastajući uz ovaj legendarni serijal strateških igara za konzole... Romance of the Three Kingdoms zaista jeste najkvalitetniji, a i najstariji trenutno aktivan serijal konzolarnih strategija, a njegov sedmi nastavak (kao i praktično svaki prethodni) odlično ilustruje razloge za takvo stanje stvari.

Romance of the Three Kingdoms isprva deluje i kao simulacija izgradnje i kao RPG, a bogami i kao strateška igra. Naravno, sve to je istina jer ova igra ima sve pomenute elemente, tako da njeno svrstavanje u žanr "strategije" nije baš opravdano. Može se veoma lako dogoditi da najmanji deo vremena provedenog uz ovu igru potrošite bijući bitke.

Romance of the Three Kingdoms je smešten u istorijsko, ali i legendarno doba kineske istorije poznato kao Doba Triju Kraljevstava. Posle pada dinastije Ling usledila je pobuna Žutih Turbana i podela ogromnog starokineskog kraljevstva na tri države pod vođstvom klanova Wu, Shu i Wei. Otprilike ovoliko je istorijski potvrđeno... Dalji događaji u kojima su figurirali mnogi heroji i njihovi slični podvizi uglavnom su plod mašte, verovanja i legendi, slično interpretaciji kosovskog boja i situacije u Srbiji pre i posle njega u narodnim pesmama. Ali, dok se neko ne doseti i ne napravi kvalitetnu istorijsko-fantazijsku igru zasnovanu na elementima kosovskog ciklusa, možemo da uživamo u igri zasnovanoj na istorijsko-fantazijskim elementima priča iz doba Triju kraljevstava. Vi kao igrač preuzimate ulogu jedne od (valjda) istorijskih ličnosti toga perioda, a igru možete postaviti u jedan od deset podperioda (tj. scenarija) iz doba Triju kraljevstava, od kojih je svaki obeležen nekim bitnim događajem ili ličnošću. Pored toga, dostupna vam je opcija za kreiranje sopstvenog klana i, sledstveno, scenarija.

Osnovni kvalitet ove igre je njena otvorenost i silne mogućnosti koje vam ona pruža - mada to za mnoge igrače koji nisu zaluđeni za upravljačke simulacije može da bude i mana... pogotovo kada se suoče sa silnim menijima prepunih komandi i, uopšte, s gomilom teksta kojim je ova igra bogata. Te silne komande se tiču upravljanja (održavanja zemlje, setve, žetve, raspodele resursa) istraživanja (novih ratnih tehnika, naravno), trgovine (što je povezano sa upravljanjem), vladanja narodom (iako je sve što smo pomenuli deo vladarskih dužnosti, morate i direktno paziti na raspoloženje naroda i truditi se da ono bude zadovoljavajuće - a to važi i za moral vaše vojske i odanost vaših komandanata) i naravno - treninga vojske i (što neki tvrde da je najbitnije) nalaženja heroja tj. komandanata koji vam mogu puno pomoći u svim navedenim aspektima vladavine. Uh. A verujte mi, tek smo ZAGREBALI kompleksnost ove igre - samo sam probao da vam ukratko prepričam neke osnovne koncepte, za koje je inače potrebno uputstvo duže od stotinu strana (ne šalim se).

Nažalost, tvorci nisu uložili ni približno jednako energije u tehničke aspekte Romance of the Three Kingdoms (osim u AI). Grafička prezentacija je potpuno retro i nije daleko odmakla od prethodnih nastavaka za PSOne, pa čak i od onih za SNES. Igra je oplemenjena mnogim predivnim crtežima, ali je zato sve što je pokretno tj. animirano prilično jadno. Kao da Koeiju nije uopšte stalo da privuče neke nove potencijalne ljubitelje među novijim generacijama koje ipak mnogo više cene grafičku prezentaciju. Možda i u tome ima nekog smisla jer ljudi koji najviše cene grafiku ili dopuštaju da ona bude presudan faktor kod formiranja stava o igri uglavnom ne mogu da cene ovako moždano-zahtevnu igru.

Barem je zvuk u igri OK - mada time mislim prevashodno na muzičke teme. Iako bi ih moglo biti više, veoma su atmosferične i odgovaraju ovakvoj igri.

Samo strpljenje i upornost vam mogu otkriti sve čari Romance of the Three Kingdoms jer je veoma lako izgubiti se u upravljanju svojim gradom/državom - a tek ako uspete da pridobijete (vojno ili trgovinski ili politički - ili čak dvobojem s protivničkim vođom!) još neki grad, pa vam pripretе susedi (koji su sasvim dostojni protivnici i kada ih računar vodi), pa shvatite da vam je potrebna veća vojska, ili ako nju imate - bolji moral, ili ako to imate - više para, ili ako i to imate... argh. No, treba shvatiti jednu, u suštini divnu stvar: da svi ti faktori služe da ovoj igri daju dubinu i neku čudnu vrstu realističnosti, kao i da je zbog svega toga možete igrati nanovo i nanovo, na desetine različitih načina. A to je uvek dobro.













bonus KONKURS za kreativne

U PRIPREMI NOVIH IZDANJA I POVEĆANJA OBIMA POSLA BONUS RASPISUJE KONKURS ZA SLEDEĆA RADNA MESTA:

1. **UREDNICI TEMATSKIH RUBRIKA / STRUČNI SARADNICI** - Dobre organizatoske sposobnosti, poznavanje rada na računaru...veoma poželjno iskustvo...do 35 god
2. **MARKETING MANAGER** - Do 30 god. znanje engleskog jezika...iskustvo uz završenu odgovarajuću školu...rad na računaru...i, naravno komunikativnost
3. **PRODUCENTI MARKETINGA** - Do 30 god. komunikativnost...rad na računaru...dobri kontakti
4. **AUTORI / SPOLJNI SARADNICI** - Poznavanje novinarskog stila pisanja...Pouzdanost...pasionirani igrači...poznavanje igrica i poštovanje zadatih rokova...Poželjno posedovanje konzola
5. **SEKRETARICA** - Do 30 god....operativnost...pouzdanost...tačnost...znanje engleskog jezika...rad na računaru /Office paket/...iskustvo poželjno
6. **LEKTOR** - Obavezno iskustvo, poznavanje engleskog jezika kao i tematike časopisa Bonus, e-mail, poštovanje zadatih rokova.
7. **PASIONIRANI IGRAČ IGRICA ZA KONZOLE** - Poznavanje i veliko iskustvo iz oblasti aktuelnog game softwarea za sve konzole prisutne na tržištu

Bonus vam nudi dinamičan posao, odlične uslove za za kreativan razvoj i rad
Ako smatrate da ste odgovorni, vredni i ispunjavate gore navedene uslove ne propuštajte šansu!

Prijave sa biografijom i skorijom fotogrfijom slati na adresu:
Bonus (za konkurs), P. Fah 32 11050 Beograd 22 ili na e-mail: bonus@eunet.yu

PlayStation 2

Izdavač:	Infogrames	1 igrač • Memorijska karta
Sistem:	PAL	Vibracija • Analogna kontrola
Žanr:	Pucačina	

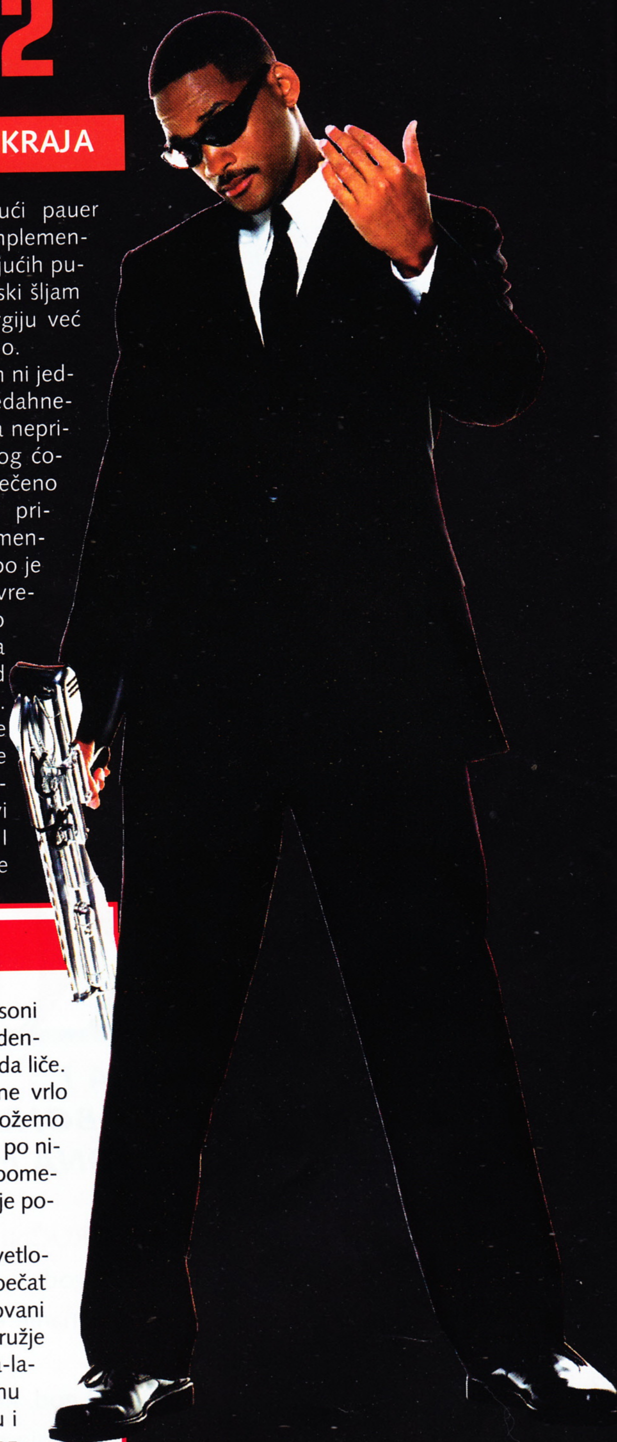
zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
6	8	8	7	77%

autor: Zoran Grujić

MEN IN BLACK 2

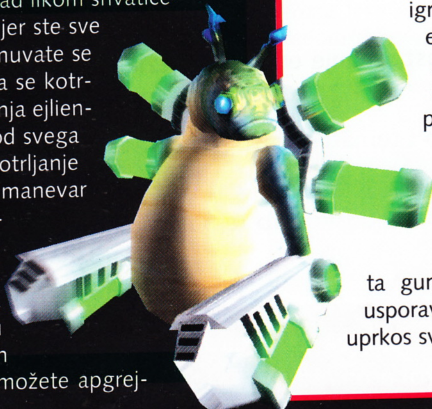
MEN IN BLACK II - NON STOP AKCIJA OD POČETKA DO KRAJA





Još jedna Infogrames-ova igra ovog meseca ali sa potpuno različitom tematikom. Radnja igre promoviše agente Džeja i Keja (Will Smith i Tommy Lee Jones - za one koji možda nisu gledali film) u poteri za grupom ejliena koji su pobegli iz zatvoreničkog broda koji se skršio na planetu Zemlju. Igra vam daje mogućnost da birate jednog od njih dvojice, mada nema bitne razlike osim nešto različitog arsenala. Kada prokrčite sebi put kroz menije, sama igra predstavlja pucačinu iz trećeg lica. I to onu vrstu koja je u poslednje vreme bačena u zapećak - klasična trči-i-pucaj-na-sve-strane koncepcija. Ovakve igre su nekada bile vrlo popularne na automatima i svaki stariji igrač će se složiti sa mnom kad kažem da ovakve igre bude nostalgiju. Onog trenutka kad igra počne i prihvatite se kontrole nad likom shvatićete da već sve znate, jer ste sve to već videli. Znači muvate se unaokolo, možete da se kotrljate u cilju izbegavanja ejlienskih lasera, ali ćete od svega najviše strejfovati. Kotrljanje spada u ekstremni manevar pa ćete ga praktikovati u trenucima obračuna sa bosovima. Što se oružja tiče, oba agenta imaju po tri vrste, od kojih svako pojedinačno možete apgrejdovati više puta prikupljajući pauer apove. U algoritam igre je implementirana stara fora iz 2D skrolujućih pucačina - kada vas vanzemaljski šljam upuca ne gubite samo energiju već vam i oružje biva degradirano.

Jaka strana igre je to što vam ni jednog trenutka ne daje da predahnete već vas konstantno zasipa neprijateljima. Bukvalno iza svakog ćoška se pojavljuju, ili tačnije rečeno materijalizuju vanzemaljski primerci negativaca i istog momenta počinju da rešetaju. Tempo je takav da nemate mnogo vremena da razmišljate o bilo čemu drugom osim kako da nakucate prekovremeni rad vanzemaljskim grobarima. Složićete se sa mnom da je ovo bazična premisa svake pucačine, pa ako je ovaj zadatak ispunjen onda smo svi dobili ono što smo i želeli. I mi solidnu zabavu za male



GRAFIKA

Dizajn likova kao da je rađen za soni keca a ne za dvojku. Likovi nisu identični uzorima ali su urađeni tako da liče. Zato su ejlienske nakaze kreirane vrlo profesionalno, ali zato retko možemo videti više od par različitih tipova po nivou, što daje novu težinu već pomenutoj monotoniji koja se pojavljuje posle određenog vremena.

Ali zato imamo širok spektar svetlosnih efekata koji najviše daje pečat igri. Efekti su prevashodno zasnovani na pucanju iz oružja. Svako oružje ima neki svoj giga-ultra-plazma-laserski efekat u svojoj boji i načinu pucanja, koji se menja po obliku i veličini kako napredujete kroz igru. Rezultat toga je ekran ispunjen vašim i ejlienskim laserskim zracima koji stvaraju lajt šou neviđenih proporcija koji vam skreće pažnju od, uopšteno rečeno, praznjikavog gameplay-a. Međutim, izgleda da su momci iza endžina igre svojski odradili posao jer cela ta gungula se ni za trenutak ne usporava, ma ni na delić sekunde, uprkos svoj sili dešavanja na ekranu.







ZVUK

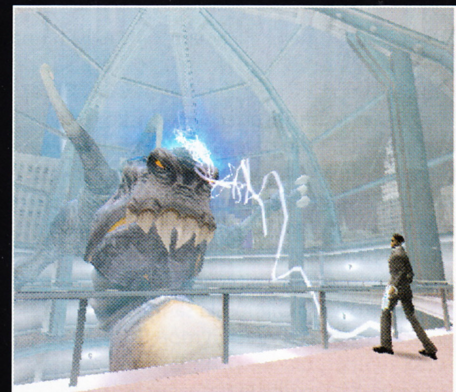
Za muziku u igri možemo reći da je u pitanju čudan miks stilova koji bi trebalo da nam zvuči kao neki "ejlien tehno" pa i odgovara radnji na ekranu. Glasovna gluma bi trebalo da podseća na originalne glumce iz filma - Vil Smita i Tomi Li Džonsa. Dovoljno korektno. Ako već ne zvuče perfektno kao i originali, barem odlično ocrtavaju ponašanje likova.





pare, a i nesrećni programeri svoj bedni procenat od prodaju. Tako to fukcioniše u idealnom slučaju, samo...
Ovo nije idealan slučaj.
Beskrajno dezintegrisanje neinteligentnih i izrazito nesimpatičnih stvorenja posle određenog vremena postaje monotono. Zato na ponekim nivoima igra malo odstupa od glavnog koncepta i daje vam zadatak da nađete neki tamo prekidač da bi otvorili neka tamo vrata da bi malo promenili ritam.
Sa obzirom da je meni ovakav tip igre baš falio ovih dana mogu samo da kažem da sam je sa velikim zadovoljstvom odigrao. Sve njene mane meni nisu predstavljale smetnju jer mi je ovako nešto baš trebalo. Ako ste i vi željni dobre klasične pucačine savetujem vam da je obavezno probate. Na kraju ono što smeta da ovu igru okarakterišemo kao odličnu, pa tako i ocenimo, je njena dužina. Story mod se sastoji iz 5 misija, od kojih svaku možete završiti za otprilike pola sata, a ni training i bos modovi koje otključavate ne pružaju mnogo više zabave.







Izdavač:	Midway	1 - 2 igrača • Memorijska karta
Sistem:	PAL	Vibracija • Analogna kontrola
Žanr:	Tenis	

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
10	9	9	10	89%

autor: Igor Simić

SLAM TENNIS

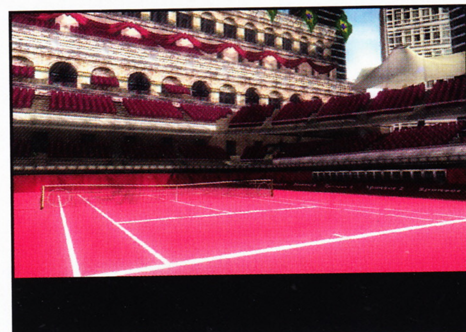




Posle svih onih događaja koji su nam pažnju odvukli sa najvećih svetskih teniskih turnira (Roland Garros u maju, i besmrtni Wimbledon u junu), desilo nam se to da smo naprosto OBAVEŠTENI !!! o tome da se "naša" Jeca ima osim u fudbalu, gde su parice učinile svoje, i talenat više ne vredi bez rada, i to stručnog, u koji se ulažu milioni i milioni Evrića ... Posle ovakve priče prosto ne mogu da se ne zapitam - Kako to da u vrhu Svetskog tenisa (među prvih 5) imamo DVE devojke sa ovih prostora ?!! Monika Seleš (Amerikanka Mađarskog porekla, rođena i odgojena u Jugoslaviji) je sebe odavno postavila za uzor svim budućim pokolenjima ženskog tenisa, ali Jeca, Jeca je nešto sasvim drugo - Lepša od Kurnjikove, Upornija od Majkla Čenga, Brža od Aranče Sančez ... Ima sve kvalitete za svetski vrh osim jednog - Snage ! Sve dame koje su bolje plasirane od nje na WTA listi su mnoooogo fizički superiornije (pogledajte samo muževnost Lindzi Devenport, ili neku od sestara Williams !!!). No, bilo kako bilo, Jelena Dokić je jedan od razloga sve masovnije popularizacije teniskog sporta u Jugi, a mi pred sobom imamo još jednu simulaciju tenisa ispod koje su potpisani sada već osvedočeni magovi igara, koji za sada iza sebe nemaju nijedan promašaj - Infogrames - Slam Tennis.



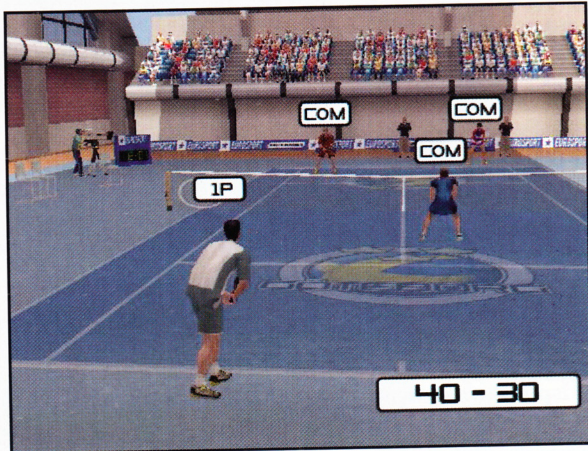
CONTINUE



Motion capture u svom najboljem izdanju

Dokić probila među PET najboljih teniserki na Svetu ! Jednostavno, bili smo toliko zaluđeni uzbudljivim završetkom fudbalkih liga širom Evrope, a zatim je usledilo "junsko ludilo" - Svetsko fudbalsko prvenstvo ... i eto malo smo tenis "zaturili" negde na listi sportova koje pratimo. Pitanje za vas - Koja je nacija najtalentovanija za igre sa loptom ??? Pa, najdraži moji MORAĆEMO da se složimo da je Juga pravo čudo po tom pitanju - Svetski i Evropski prvaci u košarci, Olimpijski šampioni i Evropski prvaci u odbojci, Prvaci Evrope i Vicešampioni Sveta u vaterpolu, treći na Svetu u rukometu ... i mogli bismo još da nabrajamo, svugde nas

Odma` (čim sam video onog devetopojasnog armandila u obliku spirale koji je maskota Infogramesa!!!) mi je bilo jasno da je vanserijska igra u pitanju, ali Koliko vanserijska ? Eeee, to nisam mogao ni da predpostavim. Pogledajte samo intro, i puno toga će vam se "samo kasti". Sjajna muzika, odlični udarci, majstorije svetkih teniskih faca, i to sve pred vama i sve je tako urađeno da shvatate da su u pitanju sekvence iz igre koja sledi ... Joooj koje loženje !!! Daj mi Main menu, daj, daj ... Ma vidi - tu su i Arcade, i Exibition, i Championship, i Challenge games ohohooooo ... i naravno, Career. Pa, daj tu karijeru, da vidimo šta ima, sa čime se kreće. `Oću odma` dobrog trenera da nabavim ! Da se spremim za Melburn i Sidnej ... Al` ne lezi vraže, svinje hranu traže ! Nema trenera ! SAM treniraš, krećući se kroz razne Challenge modove, i radeći sve što se od vas zahteva. A Chal-

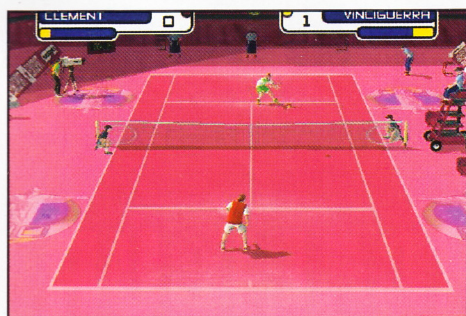


BEZIMENE ŽENE?

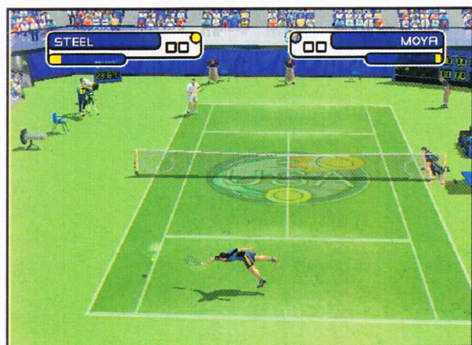
Šteta što ne postoje prava imena i pojave za ženski deo populacije u ovoj igri, ali to nikako ne umanjuje veličinu ovog sjajnog projekta. Pređite sve Challenge modove - izvanredni su. Posle pobede na turniru iz Grand Slam serije osećaćete se veoma umorno, ali i srećno.







lenge games - Nikad bolji, nikad luđi !!! Uglavnom se svodi na bušenje balona lopticama koje - Servirate, vraćate, koje se odbijaju ... i probacivanje istih kroz krugove - neki donose ekstra poene, neki vas "skraćuju" za određen broj poena, ali sve je tu, i treba biti veoma vešt da bi se prešli SVI Challenge modovi (nažalost, imamo samo malo vremena da isprobamo igre kada je u pitanju povratak sa godišnjih odmora). Na samom početku, pred vama je 12 teniskih figura - 8 muških, koji imaju prava imena i pojave, i 4 ženska, koji su izmišljeni (ne mogu da verujem da Infogrames-i nisu imali dovoljno kinte da otkupe licencu od WTA). Svaki takmičar ima svoje karakteristike, i dobre i loše strane (kao i u real - life-u), i odlično je definisan. Jevgenij Kafeljnikov je, recimo, okarakterisan kao odličan igrač sa osnovne linije, kojeg krasi izuzetan bekhend, i ofanzivan retern ... Još samo da naprave igru u kojoj će neka od osobina igrača biti da voli noćni provod i ludovanje po kockarnicama, a da nekima ni čašica nije strana (ne, ne, nisam rekao da mislim na Kafeljnikova ha, ha, ha ...), i biću potpuno zadovoljan.



Prilikom igranja Exibition mečeva možete sami konstituisati pravila po kjima ćete se takmičiti, naravno, možete birati igrače koji će istrčati na teren, iii ... Ogroman plus za Infogrames - Arenu u kojoj ćete se takmičiti ! Tu su Tokio, Geteborg, Pariz, London, Flešing Medous ... i svi stadioni su potpuno identični onima koje predstavljaju. Skoro savršena fizika kretanja loptice, i dosta lagane kontrole že vas vać na samom početku prikovati za džojstik, a kada jednom krenete, biće vam veoma teško da se odvojite od Slam tennisa. Primetićete, posle nekog vremena i nedostatke ove igre, a to je nepostojanje razlike u kretanju igrača na različitim podlogama, i to da skoro svaku loptu možete da vratite kao Boris Beker u mlađim danima - Bacanjem za lopticom. Sve ostalo - Servisi, forhendi, bekhendi, voleji, smečevi, pasing šotovi, retern ... je na najvišem nivou - Skoro savršeno.

Da bih vam bar malčice preneo atmosferu i utisak o Slam tennis-u, reći ću vam samo da smo kolega Tešić i ja proveli više od dva sata igrajući u mešovitim parovima !!! protiv kompa, i uporno smo pokušavali da dobijemo, još jednu partiju, i još jednu, i još jednu ... Pozdrav za baticu Tomića, već je pola pet !?!Maaaa, ovu igru morate imati ! A kada je budete imali, shvatićete koliko je teško ne igrati je. To ti pričam - Robert Mičam!



Izdavač: Midway
Sistem: PAL
Žanr: RPG

1 igrača • Memorijska karta
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
5	6	4	3	39%

autor: Mihailo Tešić

LEGION-LEGEND OF EXCALIBUR







Nažalost, nije sve ni u trudu koji je uložen u igru, kako nam pokazuje Legend of Excalibur. Kratki osvrt na osnovne tendencije trenutnog menadžmenta i marketinga u industriji digitalne zabave koji ste pročitali u prvom pasusu je direktno vezan za ovu igru, pošto je Legion: Legend of Excalibur naslov koji je pokušao da objedini BAŠ sve žanrove: RPG, strategiju u realnom vremenu, pomalo priče i puno akcije. Naravno, sve u cilju inovacije i privlačenja publike. Nadajmo se da su želeli da naprave i dobru igru, jer krajnji rezultat je manjkav po pitanju te neuhvatljive a tako bitne kategorije: kvaliteta.

Za osnovu zapleta uzeta je instant-prepoznatljiva i popularizovana legenda o kralju Arturu i polumitskoj srednjovekovnoj Britaniji. Naravno, tvorci veoma slobodno koketiraju s mitološko-književnom građom i koriste je kao osnovu za zaplet igre: mladog Artura zatičemo kao Kejevog štitonošu u trenutku kada armija Morgane Le Fej, vanbračne kćerke kralja Utera Pendragona napada logor u kome se vitezovi pripremaju za turnir. Artur odmah na početku igre, na krajnje tupav "s-neba-pa-u-rebra" način, od Merlina saznaje da je kraljevski naslednik, dobija mač svoga oca i Merlin mu kaže da bi trebalo da okupi sve vitezove i da se suprotstavi svojoj zloj, kako se ispostavilo, polusestri. Merlin čak govori Arturu i kuda bi trebalo dalje da ide (nije da vi kao igrač imate izbora kako ćete da nastavite igru tj. koju ćete sledeću misiju da igrate). Npr: "Ej, u onom dvorcu ima neka Ginevra, idi pa je oslobodi... Niko ne može da vlada sam (nudge, nudge, namig, namig, haba-haba)". I da znate da ne preterujem (puno): tokom cele igre priča se izlaže kroz takve cut-scene u kojima se na brzaka i banalnim dijalozima nagoveštava kao nekakvo obrazloženje za dalji nastavak te jadne priče.

Kao što rekoh, ovo je grandiozno zamišljena mešavina raznih igračkih koncepata i mogla je da bude sjajna. OK, vodite Artura (na početku) iz manje-više ptičje perspektive i sve to liči na nekakav Diablo (čak je i kamera fiksirana, iako je igra potpuno u 3D engineu). I zaista, veći deo igre je u Diablo fazonu - Arti ide okolo i mlati svojim svijetlim mačem po gomilama ne-toliko-raznovrsnih protivnika. Prvo osveženje je trebalo da bude mogućnost da vezujete kombo napade. Naime, ako udarate po X-u ritmično tj. u trenutku kada Arturov mač zasvetli, povezaćete sledeći napad, i tako sve do 4 vezana napada. Ti vezani napadi imaju malo drugačije animacije od običnih i progresivno nanose veću štetu protivniku. Ali - to je sve! Ne znam ko posle silnih borilačkih igara, pa čak i akcionih RPG-ova kao što je bio jedan Vagrant Story, ima hrabrosti da zbog 4 vezana udarca tvrdi da igra koju je napravio ima komboE!

Toliko o akciji. Kada je strategija u pitanju, stvari su delovale malo svetlije... Donekle. U igri ćete imati saveznike. Najčešće su to samo potrošni bambusi koji prate lik za koji su vezani (vitezovi su Arturovi, strelci Ginevrini i sl.) a koji uglavnom samo bezumno napadaju protivnike. Priključivaće vam se i ostali likovi iz arturijanske plejade: Ginevra, Lanselot, Galahad... I to za stalno. Svaki od njih ima nekakav drugačiji napad i neke svoje prednosti: Ginvera recimo puca lukom, Persival je sveštenik koji može da leči itd. Pre misije možete odabrati koja ćete dva lika povesti uz Artura, a taj izbor se može pokazati bitnim. Tokom misije čak možete menjati lik koji kontrolišete, slično igri Forever Kingdom, a drugi likovi mogu i da postupaju na osnovu nekih najosnovnijih komandi koje im izdajete: možete narediti Arturu da čuva Persivala koji ga leči, dok Ginevra s brda obojicu pokriva strelama (sa sve svojim strelcima). Zvuči kul u teoriji. E - sve to pada u vodu duboku poput Marijanske brazde kada se pojavi jedan ogromantan i sveobuhvatan problem, velik i zao poput Skyneta iz Terminatora: to je problem AI-a. Vaši sapatnici se zaglupljuju i udaraju u delove terena, a sve što važi za njih trostruko važi za vaše prateće snage i bezimene vojnike. AI-a u stvari kao da ni nema, već svi deluju kao da prate Artura, a jedino kada im se naredi, postupaju drugačije. Igra IMA RPG elemenata... jedino što je sve ostalo samo na elementima. Likovi imaju 4 mesta na koje mogu da opremaju predmete (predmeta ima dosta - razbacani su po mapama misija i daju vam razna poboljšanja) i tu su neke osnovne osobine: napad, odbrana, stamina i život. S vremena na vreme, lik će preći nivo (nije mi baš jasno gde se vidi količina EXP-a ili već nešto slično), a najprimetnija posledica je to što će mu se HP obnoviti na maksimum. I da, povećaće mu se neke osobine, ali to je toliko neprimetno...

Grafika u igri je nekako mutna i mrljava - sve boje su pastelne i kao da su svi poligoni propušteni kroz neki filter koji ih je zamaglio. Povrh svega, jedino što možete da radite s kamerom jeste da je zumirate, ali zapanjujuće je da ni tada nećete mnogo bolje razaznavati detalje. Modeli likova su takođe prilično aljkavo urađeni, mada su pristojno animirani. Kada se na to doda još i loše napisan scenario koji nesretni glasovni glumci moraju da izgovaraju, rezultat je... najbolje zaboraviti što pre.

Legion: Legend of Excalibur je baš šteta. Šteta truda, šteta para, šteta velikih ideja, a ponajviše šteta što su iskoristili jednu tako divnu, razvijenu i dragu mi mitologiju kao što je arturijanska.



Izdavač:	Midway Sports	1 igrač • Memorijska karta
Sistem:	PAL	Vibracija • Analogna kontrola
Žanr:	Bajk	

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
7	7	7	6	73%

autor: Strahinja Brajović

GRAVITY GAMES: BIKE!

Posle megapopularnog Mortal Kombata, svih njegovih nastavaka i još mnogih drugih manje-više poznatih igara, izdavačka kuća Midway Entertainment odlučila je da se oproba i u jednom novom žanru, u arkadnoj simulaciji vožnje BMX-a. Za ovaj potez je stvarno trebalo dosta hrabrosti jer nije lako izazvati na dvoboj igre kao što su Dave Mirra Freestyle BMX ili Matt Hoffman BMX. Nekako mi se čini da uz svu dobru volju i energiju sa kojom su ušli u posao pravljenja ove igre, ona ipak zaostaje za pomenutim hitovima koji i dalje suvereno vladaju, bar kada je BMX u pitanju. Igra u naslovu nosi naziv velikog svetskog extreme takmičenja Gravity Games, a tu je i sponzorstvo većini sigurno poznate firme Vans (da, da oni prave skejterske patike). Sve to joj je davalo veliki preduslov za uspeh, ali, negde su omanuli. Na raspolaganju vam je čak 21 vozač, od čega su sedam profesionalci dok su ostali plod bujne mašte dizajnera tako da ne treba da vas čudi vanzemaljac na biciklu ili možda sir koji vozi vert.... Tu je i kombinacija staza koju čine neke stvarne svetske lokacije animirane za potrebe igre. Tu su i čuveni skejt parkovi u kojima se održavaju Gravity Games, a ima i potpuno izmišljenih lokacija. Kao što stoji u imenu igre, posle glavnog naslova u igri su zastupljene sve discipline pravih BMX takmičenja, a to su street vožnja, vert iliti takmičenje u akrobacijama na rampi i dirt ili u prevodu prašina, mod igre u kome se vozi po stazama od zemlje i peska, koje obiluju skokovima i neravninama. Na raspolaganju su vam modovi igranja standardni za ovakve tipove igara, a to su - Freeride (vožnja bez vremenskog ograničenja koja je prvenstveno tu za uvežbavanje novih trikova i kombinacija), QuickStart (brza partija), Career (puna igra koja vas stavlja u ulogu nekog od profesionalaca na putu do slave, preko 11 različitih nivoa). Tu su još i Gravity Games kao poseban mod. Pored pomenutih, u igri postoji još veliki broj modova, većini verovatno poznatih iz naslova o Tonyju Hawku. U pitanju su Graffiti, High Five, Best Run, Horse, Time Attack i mnogi drugi.

Score 000000 Time 00:00 12500

Videvši šta je sve napravljeno u drugim sličnim igrama, ljudi iz Midwaya su se potrudili da naprave nešto sasvim novo i originalno ne bi li tako privukli igrače svom proizvodu. Mogu vam reći da su umnogome i uspeli jer su nivoi u ovoj igri potpuno originalni i tako nešto ranije nije viđeno u BMX igrama. Naime, nivoi nisu samo ogromni sa mnoštvom ivica, šipki i gelendera, već imaju potpuno jedinstvenu dimenziju, a to je dubina jer većina nivoa bukvalno ima spratove pa se nemojte čuditi ako se jednostavno izgubite na ogromnim stazama ove igre. Takođe, odlična stvar je i ogromna količina trikova i poteza koji izgledaju zaista realistično budući da su snimani pokreti najpoznatijih svetskih pro vozača i onda prenošeni u igru. Grafički, igra nije baš najnaprednija, čak bih rekao da je sasvim prosečna i ne donosi ništa spektakularno. Iako nemam posebnih zamerki, ne mogu da nađem ništa što bih posebno pohvalio, pošto sve izgleda sasvim prosečno, od modela vozača i bicikla pa do staza. Zvučno je igra dobra. Iako nema baš preterano mnogo raznolikih zvukova, ipak ostavlja utisak kvaliteta. Takođe, tu su odlične muzičke teme koje su u rap/rock stilu i zaista pozitivno utiču na atmosferu. Kao zamerku igri uopšte morao bih da navedem nezgrapnost kamere kao i pomalo nezgodan upravljački interfejs koji umnogome kvari utisak igranja ovog sjajno zamišljenog ostvarenja. Prava šteta, ova igra zaista ima potencijala i za to Midwayu treba odati priznanje jer nije lako odjednom se oprobati u sasvim novom žanru i biti uspešan. Retko kome to u potpunosti pođe za rukom. Ovoj igri umalo da jeste i da nema ovih nedostataka koje sam pomenuo, pred nama bi bio pravi mega hit. Ovako, ostaje samo da kažem da, kada se utisci konačno saberu, ovu igru svakako vredi probati jer donosi veliki broj originalnih ideja i inovacija koje u svakom slučaju vredi videti.

PlayStation 2

Izdavač:	TDK
Sistem:	PAL
Žanr:	Akcija

1 igrač • Memorijska karta
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
6	5	8	7	54%

autor: Mihailo Tešić

PRYZM CHAPTER ONE

U davnim vremenima zemlja Luminatia beše kraljevstvo svetlosti (kao što joj ime kaže), mira, sporta i razonode. U njoj u blaženstvu življahu vilovnjaci, gnomulji-ce, nimfomanke i trolejbusi - sve dok jednog dana ne dođe strašna zaraza koja je izmenila i samu zemlju, a njene stanovnike pretvorila u groteskna čudovišta. Ono malo raje što je preostalo bežalo je u Tu-lum (e, STVARNO se tako zove), zemlju jednorogonja.
Jer, predskazano je da će jedan jednorogonja doneti svetlost i mir nazad u Luminatiu, jednorog s krilima i oznakama sunca. I takav jednorog je upravo rođen! Taj jednorog ste vi, a ime vam je Pryzm.
Glavna fora u igri PRYZM Chapter One: The Dark Unicorn je što vi niste samo u ulozi jednoroga Pryzma, već ćete voditi dinamični duo - puput Jacka&Daxtera ili Ratcheta &Clanka. Drugi član dua je Pryzmov jahač, trolovski arhimag po imenu Karrock.. Za razliku od onih drugih navedenih ostvarenja s "dinamičnim dvojcima" u glavnoj ulozi - u kojima jedan član dua ima uglavnom pasivnu ulogu - u ovoj igri Pryzm i Karrock su potpuno ravnopravni i tek zajedno čine celovit lik: Pryzm je zadužen za kretanje a Karrock za borbu. Oba aspekta, naravno, kontroliše igrač.
U suštini, ova igra je akciona, mada bi se po dizajnu i zapletu moglo zaključiti da je namenjena malo mlađima (bajkovit svet i odabir glavnih likova sugerišu takvu zamisao). No, velika količina borbe i mestimično veoma teški i zahtevni zadaci - pored borbe, tu su i vratolomije i skakanja - malo podižu nivo godišta neophodnog da bi se u ovoj igri uživalo. Ipak, zahtevnije igrače, koji pored dobre igrivosti očekuju dobar zaplet i atmosferu, ova igra neće privući.



Dakle, vi kao Pryzm i Karrock kasate (ponekad i skačete) po prostranim, dobro rasprostrtim i dobro zamišljenim 3D nivoima, jurcajući za otrovanim cvećem koje je potrebno vratiti u prvobitno stanje, ne bi li cela zemlja bila izlečena. Ovo uopšte nije toliko lako: pored gomila protivnika koje treba eliminisati, nivoi kriju i mnoge polubossove i pristojnu količinu bossova. No, "kriju" je ključna reč, pošto višeslojnost (da ne kažem - viševivojnost) nivoa znači da ćete morati dosta da se bakćete po svakom, istražujući skretanja, uzvišena i udubljena mesta. Naravno, igra će vas za taj trud adekvatno nagraditi, no pitanje je da li ćete imati živaca - ponajviše zbog čestih borbi koje ne možete uspešno savladati ako niste uspešno savladali sistem kojim se Pryzm i Karrock bore.



Naime, Pryzm može da trči (i treba mu večnost da skrene), da skoči (i da iz skoka otpusti napad koji će odbaciti protivnike) i da juriša na protivnika (prilično besmisleno), dok je osnovna Karrockova funkcija da mlati protivnike koji su se previše približili svojim magičnim štapom. Štap kontrolišete pomoću desne analogne palice - u kom god pravcu da je drmnete, u tom pravcu će Karrock da zamahne. Pored ovih osnovnih napada, u igri će vam biti dostupne i određene magije. Moraćete da uložite dosta energije da biste naučili da koordinišete kretanje i nekoliko vrsta napada kako treba, pogotovo kada stignu malo teži protivnici. Osnovno pitanje je: da li je igra vredna toga?
Pa, nisam baš siguran. S tehničke strane, PRYZM Chapter One: The Dark Unicorn prilično podbacuje i to zaista kvari celokupan, ionako ne baš sasvim određen, utisak. Iako je ideja lepa, pa čak i osnovni dizajn bića i okoliša pokazuje maštu grafičkih umetnika, sama izvedba nije baš najbolja. Teksture imaju malo detalja, kao da su u niskoj rezoluciji, a igra ima problem s iscrtavanjem poligona, treperenjem i kamerom. Veoma loše. Da ne bude sve tako crno, osnovni modeli (Pryzm i Karrock) su OK, čak i veoma lepo animirani, uz fine efekte magija. Muzika u igri je lepa i atmosferična, ali glasovi pate od večitog problema glasova u video igrama: od kičeraja i glumatanja.
Glavni problem s igrom PRYZM Chapter One: The Dark Unicorn je što je ona zamišljena s određenom (mlađom) ciljnom grupom u vidu, ali je odlutala od toga i sada je negde u neuhvatljivoj sredini koja će se malo kome dopasti.







Izdavač:	Midway	1 igrač • Memorijska karta
Sistem:	PAL	Vibracija • Analogna kontrola
Žanr:	Pucačina	

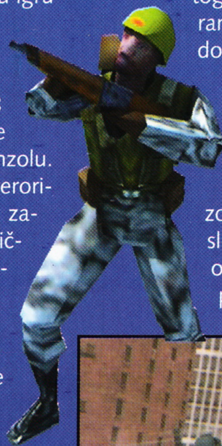
zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
7	8	7	8	78%

autor: Strahinja Brajović

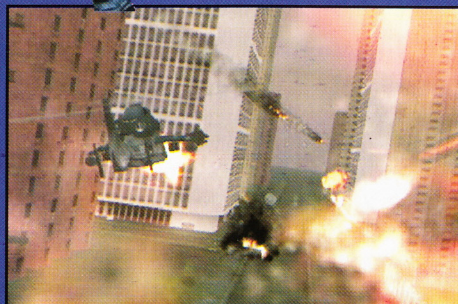
FIREBLADE

Usled sve veće ekspanzije igračke industrije u svetu i sve veće produkcije igara uopšte, sve je manje originalnih ideja i većinom je sve već viđeno. Često se dešava da proizvođači pokušaju sa rimejkom nekog starog proverenog hita ne bi li uspeli da zgrnu koji dolar. U ruke (konzolu) mi je došla jedna veoma simpatična igra koja me je jako podsetila na vreme kada sam u zabačenoj sobi toplog mi doma gubio oči neprekidno blenući u TV za koji je bilo prikačeno tadašnje čudo tehnološkog napretka. Eh ta SEGA! Među mnogim odličnim naslovima koji su se na njoj vrteli je i sjajni Strike serijal. Mora biti da se sećate nastavaka poput Desert Strikea, Jungle Strikea ili možda Urban Strikea. Na Soniju se čak kasnije pojavio i odlični Nuclear Strike. Sada imam priliku da ponovo vozim mali ali do zuba naoružan helikopter i pržim sve pred sobom po principu "pobij ih pre nego što oni ubiju tebe". Fire Blade stiže iz Midwaya u saradnji sa Kuju Entertainmentom i predstavlja dobar pokušaj pridobijanja starih obožavalaca Strikea. Igra je veoma dobro izvedena, ali mi je neverovatno to što proizvođač nije uspeo da u potpunosti odoli izazovu i napravi neprikosnoveni hit. Ono što je sigurno jeste da su ljudi iz Kujua uspeli da u svoju igru unesu onaj stari šmek koji je imao čuveni Strike, kao i da prenesu neponovljivu zaraznost i zabavnost same igre, zaista za svaku pohvalu. Igra nudi čak18 scenarija najrazličitije sadržine, tako da će vas prilično dugo držati prikovane za konzolu. Ali, šta je u stvari Fire Blade? To je antiteroristička vojska, osnovana od strane unije zapadnih zemalja u cilju otklanjanja terorističke pretnje širom planete (e moj Bin Ladene...). Naime, kada je obaveštajna služba Zapada saznala da unija istočnih zemalja gradi fabrike oružja za masovno uništenje, stigao je posao za Fire Blade. E tu ste vi da pobijete g... i gotova stvar. Igra vam nudi izbor između dva potpuno različita helikoptera, a to su AV-76 Vendetta i UV108 Talon. Svaki od njih poseduje specifičan set naoružanja i opreme kao i drugačije specifikacije (tako da je prvi pogodniji za iskrcavanje trupa i tereta na zemlju kao i kupljenje talaca, a drugi za prženje svega sto se mrda). Izbor oružja je zaista zapanjujuć, čitava gomila različitih raketa, mitraljeza, pratećih raketa kao i, verovali ili ne, Rail Gun (???). Grafika izgleda sasvim prijatno, modeli su prilično kvalitetni kao i nivoi kojih ima mnogo i veoma su različiti. Takođe, izdvojiću eksplozije koje izgledaju zaista odlično, a tu je i gomila drugih sjajnih efekata. O zvuku nema šta mnogo da se kaže sem da ga ima i da je sasvim solidan. Ne ističe se posebno kvalitetom, ali daleko od toga da imam neku zamerku. Moram da prokomentarišem veoma dobru atmosferu i jako dobar upravljački interfejs koji je takođe za pohvalu. Sve u svemu, igra je neverovatno zabavna i poseduje sve kvalitete koji su joj potrebni da bi se uvukla u konzole velike većine igrača. Ako ste slučajno kao ja ljubitelj Strikea, onda ovo zaista ne biste smeli propustiti.









Dreamcast uzvraća udarac!



Već odavno prežaljena Segina konzola bi mogla uskoro da ponovo postane tražena, i to kao korisno oruđe za upadanje u tuđe računarske mreže! Aaron Higbee i Chris Davis, dva tipa koji se u slobodno vreme bave pronalaženjem sigurnosnih rupa u velikim računarskim mrežama, demonstrirali su kako se pomoću Dreamcasta može provaliti u korporativnu mrežu. Ipak, nije sve to toliko lepo i lako kao što se na prvi pogled čini: njihov sistem se zasniva na fizičkom prisustvu unutar prostorija u kojima je mreža (ili bar blizu njih), što je u poslednje vreme čak i omiljena taktika onih koji se bave informatičkim upadima, pošto ju je lakše izvesti iako je, naravno, riskantnija. Dakle, Higbee i Davis tvrde da je dovoljno prerušiti se u zaposlenog u kompaniji čiju mrežu želite da provalite, i unutra s nevinim malim Dreamcastom u ruksaku... nevinim Dreamcastom koji ima procesorsku moć, mrežnu karticu i specijalni Linux program koji mu omogućava da pretražuje odbrambeni sistem i da nađe rupu u njemu. Vi samo prikačite Dreamcast na mrežu, sklonite ga negde van vidokruga i pustite ga da radi... Kada nađe rupu, Linux program mu naredi da se automatski poveže s vašim kućnim računarom i - upali ste u sistem. Ne zvuči baš realno i izvodljivo, ali deluje zabavno.





PlayStation.2

Izdavač: Lego
Sistem: PAL
Žanr: Fudbal

1 - 2 igrača • Memorijska karta
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
7	8	7	8	74%

autor: Igor Simić

LEGO SOCCER MANIA

Pre tridesetak godina, jedan pametan čovek (mislim da se zove Rudolf Lekenstein, Lekstain ili već tako nekako...) izjavio je kako se ceo dečiji svet nalazi u njihovim glavicama i da bi sva ta deca svet u kome maštaju mogla dosta lako da izgrade, samo kada bi imala čime, i tako su nastale LEGO kockice. Deo svih naših detinjstava i igračka sa kojom smo se svi igrali i stvarali neke svoje avione, automobile, mašine, brodove, svemirske brodove... ah, nešto mi je toplo oko srca (da sam žensko sada bih pogledao u tanjir sa supom ispred sebe, čisto da se uverim da li sve stoji na švom mestu).

Prisećajući se svih Legovih serijala, reklamirajući svoj proizvod i pružajući ponovo zabavu milionima onih koji se igraju, Lego je odlučio da se na tržištu video-igara pojavi sa potpuno blesavom i neverovatno simpatičnom verzijom svog fudbala. Pogledajte samo koliko je pozitive, sjajnih ideja i potpuno neverovatnih likova u Introu - nešto stvarno sjajno!!! Kako je samo nekome moglo da padne na pamet da sve one simpatične, male Lego-čovečuljke stavi u jednu igru, i to u igru koja je "fudbalska simulacija"?! Svi su oni imenovani, i to jako lepim imenima, imaju svoje karakteristike i i dalje su to samo oni maleni čovečuljci iz Lego serijala! Super!

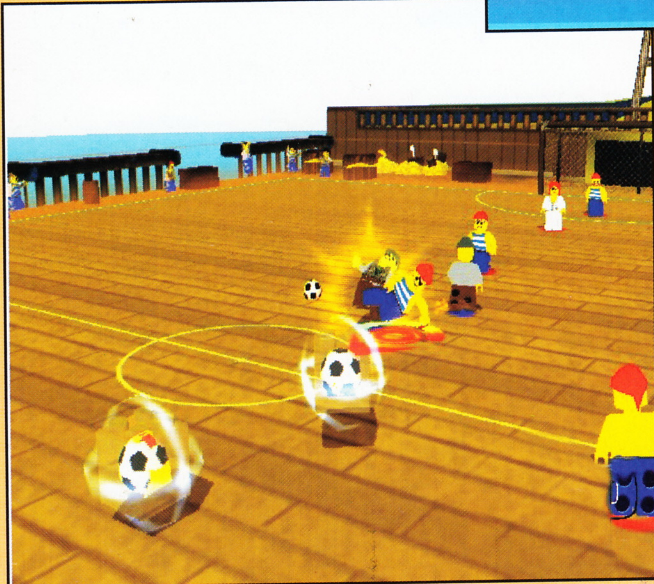
Provalićete da postoji samo 3 nivoa težine - Easy, Medium i Hard i 4 preseta za kontrole, što će vam omogućiti da igru uspešno igrate, bez nekog posebnog navikavanja na kontrole. U Main meniju ćete videti Quick Start, koji verovatno nećete koristiti, Exibition, koji će vam poslužiti da igrate prijateljske mečeve, ali tek pošto otvorite još neke timove, da ne biste igrali sa ona 3-4 tima koji su vam ponuđeni na početku. Tu je i jako interesantan i zarazan Story mod u kome na početku dobijate zadatak da savladate 6 protivnika zaredom, što neće biti nimalo lako, ali kada u tome uspete i budete priznati za šampione Legolanda, na dodeli trofeja pojavljuje se zli Brickster!!! i iz ruku gradonačelnika otima pehar namenjen pobedničkoj ekipi, a zatim odlazi u nepoznatom pravcu!!! Sve što ostaje iza njega je misteriozni deo njegovog vozila, o kome bi, možda, nešto mogli da znaju Construction Workers. Pa, ništa, još jedna tekma, još jedna pobeda, eto šta je potrebno da biste saznali gde je vaš trofej. Tu su još i Skill Zones - neverovatno simpatičan trening mod u kome je potrebno odraditi različite zadatke u cilju poboljšavanja veštine igrača. Sve je to već viđeno, ali u ovakvom svetlu... Nikada do sada! Poslednji mod je Lego Cup, gde ćete učestvovati na takmičenju koje jako podseća na svetski šampionat i na kome igraju 32 svetske reprezentacije.



LEGO CUP

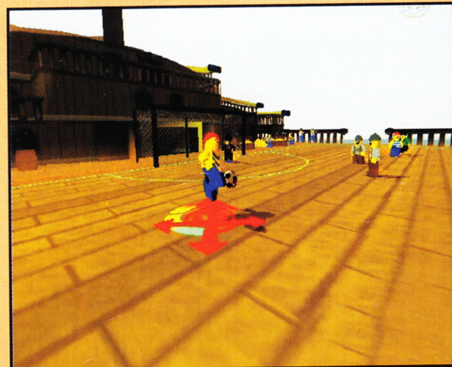
Totalno lud fudbal u kome je SVE moguće. Iskoristite power ups-e, igrajte na najneverovatnijim mestima, i sa najblesavijim igračima. Tu su i reprezentacije - probajte Lego Cup.

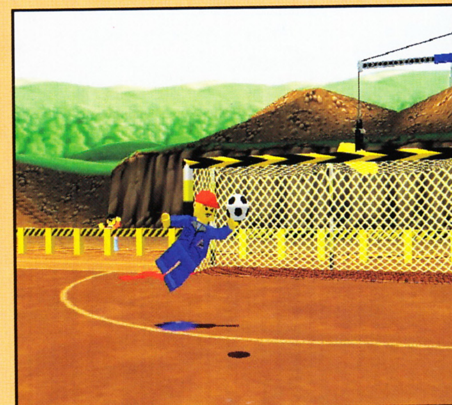




Ekipe su Adventurers Pilots, Shipshare Shipmates, Arctic Medics... i svaka od njih ima svoj Home Ground i Star Players. Publika je dosta inferiorna, ali bodri svoje ljubimce sporadičnim povicima i suludim akcijama. Likovi igrača su potpuno neverovatni, pokreti u igri su podosta nerealni, ali tako valjda i treba, kada su u pitanju Lego čovečuljci koji igraju fucu na brodu, u gradskom parku... Akciju na terenu vam neću opisivati, ali moram da vam skrenem pažnju na Power Ups i njihovo korišćenje i na potpuno neverovatna radovanja posle postignutih golova.

Nismo više toliko mali da bismo se igrali s Lego kockama, ali definitivno možemo da se igramo, i to dobro, sa Lego Soccer Maniom. Nije loše, probajte.





PlayStation.2

Izdavač:	Ubi Soft
Sistem:	PAL
Žanr:	Pucačina

1 igrač • Memorijska karta
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
6	7	4	6	59%

autor: Miloš Marković

MONSTER JAM



Da li ste ikada imali priliku da se vozite u Monster Trucku? Ne! E pa ova igra je odgovor za vas. U stvari možda neće uspeti da na vas prenese 100% pravi užitak, ali ćete sigurno osetiti kako izgleda voziti se u jednom od ovih džinova.
Nažalost, moram da vam napomenem na samom početku da od igre ne očekujete mnogo, u stvari, siguran sam da ćete posle izvesnog vremena provedenog uz igru zažaliti. Pošto je podbacila na jednom od najvažnijih aspekata - gameplayu, krenućemo od aduta igre, a to je grafika. Moram priznati da su teksture, okruženja u igri i propratni efekti mnogo dobro urađeni. Zvuk nije loš, ali ćete u 90% slučajeva slušati brujanje mašine i možda još neki efekat. E, i ovde se sve završava. Kontrola vozila je očajno loše odrađena. Moram priznati da nisam imao priliku da igram druge igre sličnog žanra, ali ova igra je loša u odnosu na druge simulacije. Možda se upravo ovako ponaša taj džin među automobilima, ali ne znam koja je onda svrha toga, kada bi pri malom skretanju izletao sa staze, a pri tom ste brzinu smanjili na minimum i momenat inercije je prošao :) Elem, da se vratim na na opis.



Kada izaberete svog monstruma, imate na raspolaganju tri moda: Death Match, Cash Grab i Points. Kao što i samo ime prvog moda kaže, u pitanju je uništavanje sve dok na kraju ne ostane samo jedan živ. Ideja je već viđena u Destruction Derby-ju, samo su ovde u glavnoj ulozi monstruozni pikapovi. Postoji nekoliko staza (preciznije 15). Neke su odmah dostupne, dok su ostale zaključane. U drugom modu je potrebno da, trkajući se, osvojite što više vreća s novcem. Treći mod je u stvari nešto poput Time Attacka, samo malo našminkano. Potrebno je da odvozate što bolji krug, tj. da se ne slupate, izletite iz krivine ili slično. Na startu imate određen broj poena i pobednik je onaj ko ostane sa najviše poena.
E sada, da se vratimo na mane, kontrole i upravljanje uopšte. Ukoliko želite da neprijatelja dobro isprašite u areni, tu je Twisted Metal Black koji je neuporedivo bolji. Ukoliko želite da se trkate, tu je jedna od najboljih igara ikada napravljenih za PlayStation, Gran Turismo. Možda će neko od vas pronaći malo zabave u ovoj igri, možda će se nekome svideti ova igra. Ali ja sam svoj posao odradio. Predstavio sam igru onako kako je trebalo i kako je zaslužila. Nije da sam sada uzeo da pljujem po igri, ali ja jednostavno nisam uspeo da se uživim u nju. Sve u svemu - jedna igra koja je mogla bolje da se odradi. Nažalost, ova kritika je napisana bez ikakvog predznanja o monstruoznim kamionima, ali verujem da bi i posle lekcije o istim opis ostao isti.





PlayStation 2

Izdavač	Atlus
Sistem:	PAL
Žanr:	Pucačina

1 igrač • Memorijska karta
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
8	10	9	7	83%

autor: Zoran Grujić

SKY GUNNER

Nova Sonijeva igra koju smo imali prilike i da probamo na E3 je već tu. Igra je izrađena prema stripu čiji su troje glavnih protagonista Ciel, Femme i Copain. Na početku možete birati samo između tri lika, od kojih svaki ima svoj avionćić sa svojim slabim i jakim stranama, kao i jedinstveno oružje.

Igra sadrži modifikacije upravljanja za početnike i eksperte (nešto nalik na razlike između arkade i simulacije u Ace Combatu 4).

Avionćići drže dobar tempo čak i ako im ne dajete bust, pa nema potrebe za preterivanjem što bi moglo da pregreje motorčić. Temperaturu možete

Nebeski tobdžija

Samo za vas dragi čitaoci smo uspeli da nabavimo i objavimo i Sky Gunner strip po kome je igra i nastala.



kontrolisati uz pomoć skale u uglu ekrana.
Suština igre je posmicati zlikovce uz pomoć standardnih oružja - mitraljeza ili specijalnih oružja koja možete pokupiti za IMPRESIVNE rezultate.

Raznovrsna oružja

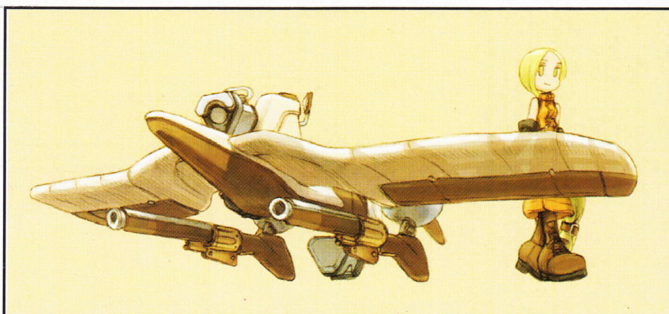
Fireworks, Hound i Crossing rakete pričinjavaju različite tipove štete. Vatromet je dobar za obaranje grupisanih zloća, dok je Crossing raketa kao veliki krst koji navodimo na neprijateljske letelice. Kada se krstić poklopi sa trupom broda pritiskom na dugme dobićete spektakularnu eksploziju.

Nišanjenje neprijatelja se radi uz pomoć trougla kojim biramo neprijatelja u dometu. Kada vam ponestane dodatnog naoružanja vi samo lepo nanišanite neprijatelja koji ima oružje koje vam treba, oduvajte ga i prosto pokupite željeno oružje.

Veliki broj misija vam obećava sate i date igranja, a priča vam se govori kroz kat scene u anime stilu. Svaki lik ima drugačiju priču što povećava replayability.

Interesantan detalj je da će igra za razliku od japanske verzije ići sa 30 frejmova u sekundi. Za ovaj potezu Atlusu su se odlučili zbog velike količine seckanja koje je karakterisalo japansku verziju igre posle trećeg nivoa. Iako izgleda kao unazađivanje igre, ovo u stvari obezbeđuje mnogo glatkiji doživljaj igre.

Svi klinći kojima je pilotiranje san (a i ne samo klinci, i ne samo ljubitelji letenja, već i ljubitelji pucačina) će ovu igru dočekati sa oduševljenjem.













PS2 PlayStation 2

Izdavač:	Konami
Sistem:	PAL
Žanr:	Biciklizam

1 igrač • Memorijska karta
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
8	7	8	7	67%

autor: Igor Simić

TOUR DE FRANCE

Prošlo je vreme kada su se vrhunski rezultati u biciklizmu postizali zahvaljujući napornom treningu, vrhunskom entuzijazmu i želji za pobedom. Još sedamdesetih godina za vreme vladavine Edija Merksa, belgijskog čuda, svim prosečnim gledaocima, a bogami i onim stručnim, zapalo je u oko njegovo nonšalantno ponašanje na biciklu, lakoća sa kojom je bežao grupi, a na sprint i



brda ne treba trošiti reči. Jednom rečju (u stvari dvema, ali ko će sad da traži dlaku u jajetu) - savršen biciklista! Pričalo se o Edijevim podvizima, o tome kako je Tour de France osvojio čak ŠEST puta zaredom... I, osamdesete su prošle, a zatim i devedesete... a onda se početkom ovog veka pojavio "doca" koji je bio dvadesetak godina ispred svog vremena i svoj rad konačno ozvaničio (u prethodnih 20 godina ga je debeeelo naplatio!) i u svetu biciklizma nastao je pravi haos! Prošle godine je uhvaćeno više od 20 takmičara koji su koristili nedozvoljena sredstva, ove godine njih



desetak... a tek se sledeće godine očekuje da doktori "provale" neku novu supstancu koja će biciklistima omogućiti da deset dana u nizu voze prosečno oko 200 kilometara, prosečnom brzinom od oko 35 km/h i da u laboratoriji ostanu "čisti"... i tako će se biciklizam vratiti na stare staze, a pripadnici ove generacije - Pantani, Virenk, Zabel, Delgado, Indurain... biće žrtveni jarci nove generacije anabolika. Ali, tako to valjda ide u životu biciklista - ne može se očekivati da se svi ti napori savladaju bez pomoćnih sredstava, a onda još ta sredstva i zabrane... i karijera propada! Valjda će se proizvesti neka lista



dozvoljenih sredstava samo za biciklizam - pa ti ljudi za etapu od 250 km (ima ih i od 350 km) potroše svoj organizam koliko i maratonac! I još voze 15 do 20 etapa jedne trke za 3-4 nedelje. Pa ko to može da preživi?!
Elem, sada je pred nama proizvod Konamija koji će nas vratiti u one dane kada smo



verovali u supermenstvo vozača Festine, Oncea, Telekoma i ostale"bande" - Tour de France. Igra posvećena najvećem od svih biciklističkih dešavanja na svetu! Prva reakcija je bila - neee, opet drndanje tastera, kvarenje džojstika i sopstvenih tetiva, a sve to samo da bi se odigrala igra koja simulira biciklizam!!! Kad ono, kaže Lakić, nije loše, kaže Brkić, dobro je... Pa, to su ljudi kojima verujem, da pogledamo... Oho, puno raznih načina vožnje - Arcade, Time Trial, 2 Player, Practice i Tour de France. Bilo bi izlišno objašnjavati svaku od opcija jer ćete većinu vremena posvećenog ovoj igri provesti igrajući modove Practice i Tour de France. Practice je sjajan i polako vas upućuje u sve što će vam biti potrebno na stazi... Probajte, jedan pa drugi, sve u fazonu



Uraa - bicikle!

Konačno nešto novo po pitanju kretanja bicikla u igrama. Nema više zlostavljanja džojpeda. Konami se dosetio kako da nam približi sport kojim se vrlo malo njih bavi, a još manje ljudi ga gleda.

Challengea. Kada se odlučite za Tour de France, pred vama će se pojaviti mod za "proizvodnju" vozača - nije loše. A onda, Bike Setup - mesto gde dokupljujete delove, popravljate bicikl, budžite položaj zupčanika... Sve je skroz cool i sve ima cenu... A da biste zaradili kintu, potrebno je dobro se plasirati na



trkama lokalnog karaktera koje će vam omogućiti da za neko vreme učestvujete na Touru. Tu su i treninzi koji utiču na osobine vašeg lika i potpuno neverovatne staze, simpatična okruženja, dobar gameplay iii... Šta vam više treba za dobru zabavu? I pored svog "takmičarskog" karaktera koji igra poseduje, preporučio bih vam igranje Tour de France-a u trenucima opuštanja ... Igra je dobra, sasvim dobra.

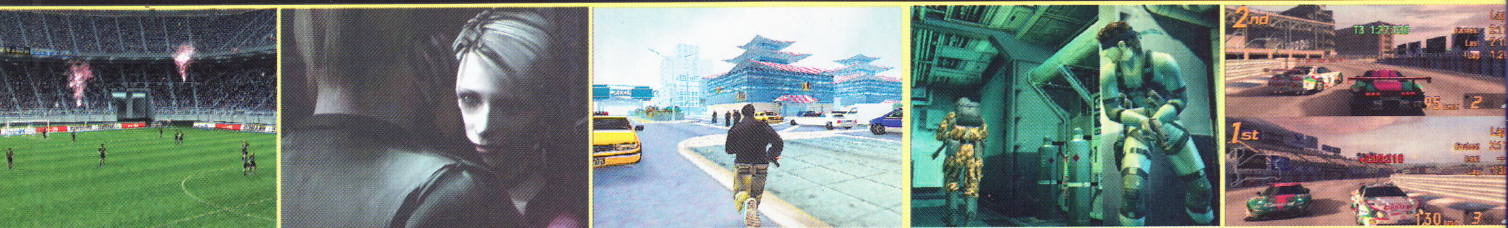






bonus





PlayStation 2

Izdavač:	EA Big
Sistem:	PAL
Žanr:	Moto simulacija

1 igrač • Memorijska karta
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
8	10	9	7	84%

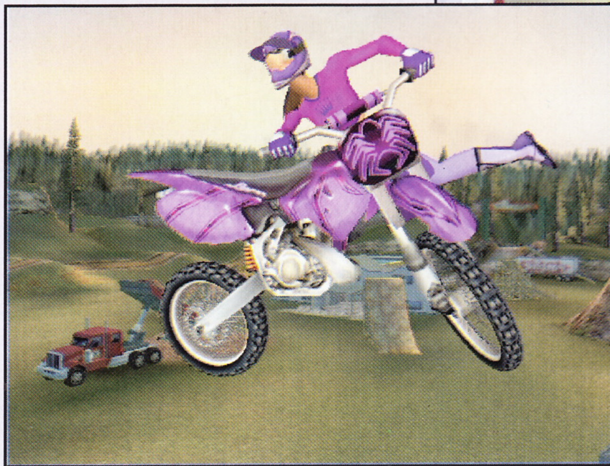
autor: Strahinja Brajović

FREEK STYLE

Posle gomile zanimljivih naslova koji svakodnevno zapljuskuju tržište PS2 igara, do nas je stigla jedna odlična simulacija vožnje kros motora. Freek Style je sjajno zamišljena igra koja spaja najzanimljivije aspekte vožnje krosera i, mešajući uzbudljivu adrenalinsku vožnju s velikim skokovima i mnoštvom trikova, dobijamo skoro savršenu esenciju za višečasovno uživanje za konzolom. Budući da je igra delo Electronic Artsa, kvalitet ne treba da čudi. Ono što me je pomalo iznerviralo a vezano je za ovu igru jeste to sto je endžin potpuno prekopiran od prethodnog EA hita, odlicnog SSX. Jednostavno, ljudi su mislili po principu - zašto da pravimo novi endžin kada već imamo odlični SSX, mada sve ovo i nije neka zamerka budući da je toliko pominjani endžin zaista odličan. Igra je u osnovi arkadna budući da je radi bolje atmosfere svesno nerealna, tako da su tu ogromni skokovi, nemogući trikovi, padanja kao i neki futuristički elementi. Sve ovo neverovatno doprinosi odličnoj atmosferi koju igra stvara. Ideja igra je, kao što i sami naslućujete, da se sjurite niz stazu i stignete na cilj prvi, pri tom radeći što više trikova koji vam, kada ih dobro izvedete, donoste boost odnosno turbo ubrzanje. Izvođenje akrobacija takođe povećava vas Freekout. Kada je pun, on vam omogućava da izvedete neverovatne trikove i da ogromnom brzinom pređete stazu. E to treba videti!!! Kao što je uobičajeno, u Career modu svog izabranika treba da vodite iz pobede u pobedu, nadograđujući do maksimuma njegove statistike i otključavajući nove staze. Kada pobedite na svih šest staza, napredovaćete do Freestyle takmičenja gde je cilj postići što je više moguće poena, bez vremenskog ograničenja. Posle pobede na ovim takmičenjima, čeka vas ono najbolje a to su Freekstyle, takmičenja na kojima je ujedinjena neverovatno brza akcija i ogromna količina trikova koji će vas dovesti do konačnog uspeha. Za razliku od SSX-a, u igri ne postoje slajdovi, ne postoje šipke i gelenderi po kojima možete divljati, takođe, ne postoji vezivanje trikova. Sve ovo stavlja akcenat više na trku nego na trikove, mada je zastupljenost i jednog i drugog u igri pozamašna. Kada se jednom domognete dobrog motora, na stazama ćete prosto biti nezaustavljivi, a razlika u brzini između motora s početka i onih koje otključavate kasnije je velika, možda čak i prevelika. Vozači su, kao i motori, zaista odlično izmodelirani, sa velikim brojem poligona i zaista odličnim teksturama - stvarno izgledaju sjajno. Sami nivoi su takođe odlični i neverovatno veliki sa mnoštvom zanimljivih skokova, tunela i preloma. Takođe, tu su zaista sjajni efekti, razni odsjaji, kao i odlično nebo koje izgleda skoro realistično. Teksture mapa su neverovatne, moram da pohvalim odličan izbor boja koje čine staze prijatne za oko i daje igraču lep osećaj pri iganju. Kad sam već kod grafike, ne mogu a da ne pohvalim neverovatan meni od kojeg ne verujem da sam ikada video bolji. Odlične pozadine sa vatrenim efektima oko stavki u meniju su zaista fenomenalne. Zvučno, igra je takođe dobra, počevši od odličnih muzičkih tema u rok maniru koje prate trku, pa do komentatora koji je sasvim solidan, a tu su još i najrazličitiji zvuci urlanja motora i hvatanja krivina, sa jos mali milion dodataka. Okvirno gledano, ovo je jedna stvarno odlična, pored svega izuzetno igriva igra sa sjajnom atmosferom i rekao bih da joj ništa ne fali da daleko dogura na svetskim top listama. U prilog ovome ide i to što za vreme koje sam proveo igrajući nisam uočio ni jedan bag ili nedostatak. I šta na to da se kaže - EA je ipak EA. U zaključku moram da navedem da je moj favorit ipak SSX. Ako ste ga igrali, nema razloga da ne uživate i u ovoj igri jer poseduje sve kvalitete prethodnog hita. Ako vam je SSX slučajno promakao u moru igara koje svakodnevno pristižu, onda ovu igru nikako ne smete propustiti jer, šta drugo reći kada je dve reči potpuno opisuju - Freekstyle.









PS2 PlayStation 2

Izdavač:	Cryo UK
Sistem:	PAL
Žanr:	Vožnja

1 - 2 igrača • Memorijska karta
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
8	10	9	8	84%

autor: Miroslav Đorđević

MEGA RACE 3

Svojevremeno je celokupan igrački auditorijum bio apsolutno oduševljen tada potpuno novim konceptom trkačkih igara koji je doneo Wipe Out. Futurističke letelice koje se kreću neverovatnim brzinama i pri tom se međusobno uništavaju mnoštvom high-tech oružja, za to vreme su predstavljale nešto sasvim novo. Potom su sledile prave armije klonova (da, da - pravi "Attack of the Clones"... prim. aut.) ove igre koje su prosto preplavile tržište. Nešto kasnije se pojavila druga igra koja će takođe imati, kao i Wipe Out,



Wipe Out vam je dosadio?

Igra vam se nešto "jače"? Evo odličnog načina da zadovoljite svoje prohteve - Mega race 3 je prava adrenalinska injekcija od koje ćete bukvalno postati zavisni i konzumirati je svakodnevno u ogromnim količinama. Tehnička uglačanost i odlična zamisao, plus fenomenalna realizacija vam garantuju kvalitet.



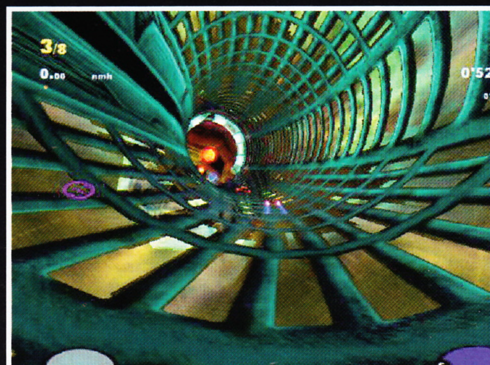
jak uticaj na formiranje žanra "futurističke vožnje" - u pitanju je Rollcage, trka u kojoj vaše vozilo može da se kreće i po zidovima, čak i po plafonu, da padne i da tako nastavi da se kreće (ne razlikuje se gornja i donja strana vozila). Tvorci Megaracea 3 su pomešali koncepcije ova dva stara hita i uz pomoć fenomenalnih grafičkih mogućnosti PlayStation 2 konzole stvorili sjajnu futurističku igru koja će ljubiteljima ovog žanra biti razonoda mnogo, mnogo vremena.

Megarace 3 počinje filmovanom uvodnom sekvencom u kojoj vam voditelj sa frizurom i imidžom pokojnog pevača Prodigya objašnjava na kakvom ste se turniru našli. On će vam tokom igre objašnjavati pravila različitih modova igranja, a javljaće se i između trka kako bi vas uvek MAKSIMALNO IZPROZIVAO, IZNERVIRAO I NATERAO DA OD MUKE POJEDETE DŽOJSTIK!!! No, iako je celo ubacivanje filmovanog voditelja koji se ispred dve-tri kartonske kulise glupira kako bi vas zabavio - znatno jeftinije i programerima lakše od pravljenja kvalitetne animacije, ovde ta "pacerska" varijanta nije loše ispala. Njegovi komentari su često duhoviti i svi u stilu fenomenalne (barem meni) engleske serije "Ludo i brzo" sa B92. Možda će vam se dopasti, možda neće, no jedno je sigurno - uz ovog čupavca vam neće biti dosadno... Sada dosta o voditelju i prelazimo na samu igru.



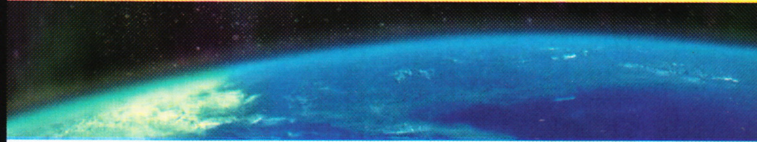
Standardni arcade mod je u suštini veoma prost - budi prvi i pazi da ne budeš uništen (pri tom, ako stigneš, potrudi se da ti nekoga uništiš). Da biste to uspeli, potrebno je da dobro uvežbate snalaženje u bizarnom Megarace okruženju. Dešavaće vam se da ne znate da li vozite po podu ili plafonu, da nenormalnom brzinom vozite kroz kanjon tek malko širi od vašeg vozila i da, kao vrhunac, vozite kroz nekakav organizam - po krvnim sudovima i organima!!! Igra je potpuno luda i brza, baš kao i gorenavedena serija. Kada jednom savladate komande, osećaj je potpuno neverovatan i psihodeličan - u nedostatku boljeg izraza - fenomenalan. Letelice su prilično raznovrsne, sve lebde iznad površine kao u Wipe Outu, a po dizajnu najviše asociraju na Star Wars Racer. Napravljene su od velikog broja poligona i sjajno se uklapaju u podlogu. Oštećenja su vidljiva tako da će, ukoliko mnogo budete čukali ogradu, početi da vam otpadaju delovi, otkazuju motori dok na kraju celo vozilo ne završi u plamenu. Staze po kojima vozite su priča za sebe. Moram priznati da ovako originalan i pomalo bizaran dizajn zaista dugo nisam video. Biće tu i high-tech puteva sa najrazličitijim svetlosnim efektima, zatim "paklenih" staza sa lavom i svom ostalom "pratećom opremom" jednog pakla, a posebno je interesantna organska staza koju sam već pomenuo, ali moram opet jer je u pitanju zaista čista psihodelija, nešto do sada neviđeno u video igrama. Dok se vozite po krvnom sudu (!!!), možete oko sebe primetiti i organe koji se grče i opružaju (jeste, jeste ima i srce)... Ma potpuno ludilo!!! Jedino što se može zameriti ovom ostvarenju jeste blaga nepreglednost na pojedinim mestima, dosta retko na svu sreću, tako da se može desiti da ne razaznajete ogradu jer ona izgleda identično kao staza. Za sve ostalo slobodno mogu reći da je zadovoljavajuće, a za poneke stvari (naročito grafiku) da su iznad proseka.

Mega Race 3 je zaista izuzetna igra koja treba da se nađe u kolekciji svakog ljubitelja Wipe Out serijala. Ova igra je jedna od retkih koja se može pohvaliti i izvrsnim gameplayom i grafikom (nažalost u poslednje vreme kao da jedno isključuje drugo) te je stoga preporučujem apsolutno svim ponosnim vlasnicima čuda zvanog PlayStation 2.



CYBER SPACE

3K RTS



GAMING
petak 17.30

COMPUTING
subota 13.00

GAMING
nedelja 11.00

COMPUTING
ponedeljak 14.00



SPACEARTS

PlayStation 2

Izdavač:	Davilex
Sistem:	PAL
Žanr:	Vožnja

1 igrač • Memorijska karta
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
7	7	7	5	70%

autor: Miloš Marković

LONDON RACER 2

Ne znam zašto, ali oduvek sam smatrao simulacije vožnje odbojnim. Jednostavno nisam nikad uživao trkajući se ili pak bežeći od pajkana. Međutim, vremena se menjaju i tako sam shvatio koliko želim da u svojoj garaži imam jednu onakvu zver viđenu u silnim igrama ovog žanra. I tako ja polako počinjem da cenim simulacije vožnje, arkadne, naravno, jer me realne simulacije i dalje smaraju.
I tako ode PSX i sa njim NFS4, igra koju sam igrao jako dugo i koja je za mene bila AMIN. Sve što mi je trebalo nalazilo se na tom disku. Jednoga dana, pojavio se Gran Turismo i ja shvatih da je NFS u poređenju sa GT malo lošiji i tako se ja oprobah u GT-u. Behu to dobri rezultati i tako...
Nažalost, ja uvek odbijam da opisujem ove simulacije jer u njima samo uživam, a pošto nisam neki specijalista za automobile, sve se svodi na to. Elem, cenjeni urednik meni kaže da moram i ja da probam da opišem pravu stvar, a ne samo one CTR kopije. I tako ja prihvatih.
Na disku beše London Racer 2, a ja se odmah prisetih prvoga dela, kao i dobrog zezanja. Ovaj nastavak donosi još modela automobila, još staza, a samim time i još više vremena za igranje. Moram priznati da sam uživao u svakom momentu igranja. Na polju gameplaya se malo šta promenilo. Praktično, osim malo poboljšane fizike i dodatih staza i automobila, malo je novih stvari. Zli jezici bi rekli - ma ovo je dodatni disk - ali kada pokrenete igru, shvatićete da je ovo u stvari nova igra. Ako vas je u prvom delu nerviralo udaranje u zidove, ovde je sve umereno i zavisi od vas i načina na koji vozite.

Igra pleni lepom grafikom, tj. lepim okruženjima i lepo modeliranim automobilima. Staze su OK, kao i okruženje. Uopšte, sve tehničke zahteve igra ispunjava. Recimo, treba da vidite jednu stazu pri zalasku sunca u realnom vremenu. Da, u zavisnosti od broja krugova, sunce će zalaziti sporije ili brže. S druge strane, malu zamerku moram uputiti dužini staza. Neke su toliko kratke da vam treba 15 sekundi da obiđete krug, dok će druge oduzeti čak do jednog i po minuta. Naravno, sve zavisi od vašeg iskustva. Nemojte sada da pomislite da sam ja neiskusan, pogledajte Top Time!



Postoji nekoliko modova, ali ja vam toplo preporučujem onaj u kojem se trkate sa određenim brojem protivnika u pare. Pre nego što počne trka, potrebno je da namestite koliko novaca dobijate kada stignete prvi odnosno koliko gubite ako izgubite. Pobednik nosi sve. Takođe se oprobajte u Time Attacku, dobar je za upoznavanje krivina, ali u pozitivnom smislu. Pošto vozila bolje prijanjaju i fizika je bolja, lakše ćete se navići na stazu. Morate voditi računa i o oštećenjima, baš kao u NFS 4, jer ako se previše izlupate, auto postaje konzerva, a konzerva ne može da razvije dobru brzinu i da lepo skreće. Naravno, tu je i trka sa policajcima koja može d bude prava glavobolja za početnike, zato joystic u ruke.
Ako želite dobru arkadnu vožnju, ovaj naslov je definitivno za vas, jer pruža dosta.







PlayStation 2

Izdavač:	Empire
Sistem:	PAL
Žanr:	Trke

1 - 2 igrača • Memorijska karta
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
8	6	7	6	60%

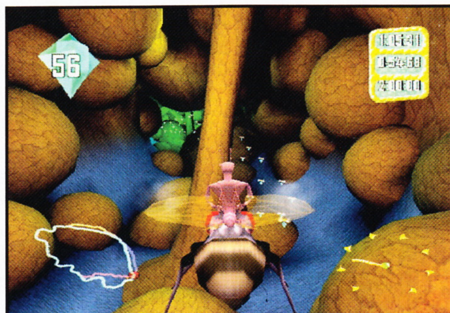
autor: Miloš Marković

ANTZ XTREME RACING



Ne znam koliko puta do sada smo svedoci kopiranja jedne originalne ideje. Ta ideja je zaživela još 1999. kada se pojavo CTR. Od tada pa nadalje, svi su pokušali da naprave njemu dostojnog protivnika, ali skoro niko nije uspeo da ga prestigne. Nekoliko jačih firmi je uspelo da napravi dostojnog konkurenta, ali uvek je klon bio za klasu ili dve lošiji od originala. E sada se priča seli na PS2 platformu. Konkretno, jedna jaka kompanija je želela da prva na "novoj" platformi napravi igru koja će kasnije biti uzor ostalima. Nažalost, ta "velika" kompanija je angažovala jako lošu development kuću, a krajnji produkt je mnogo ispod očekivanog. Da skratim priču. Mravci se trkaju u svojim kolima i, naravno, gađaju propratnim čudima koja bi trebalo da uspore onoga iza ili ispred. Od grafike se ne može puno očekivati, ali je OK. S obzirom na to da se nećemo puno truditi da opisujemo ovu igru, sledi kratak pregled i odjava. Igra je OK za decu do 6 godina, šarena i interaktivna. Ukoliko imate klinca ili pak vi volite igre za decu, onda probajte ovu igru; ali ako vam se ne bacaju pare, onda jednostavno čekajte CTR za PS2.







PlayStation 2

Izdavač: Crave
Sistem: PAL
Žanr: Ultimat fajt

1 - 2 igrača • Memorijska karta
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
8	9	9	8	86%

autor: **Zoran Grujić**

ULTIMATE FIGHTING THROWDOWN





Ovaj nazovimo ga sport je zaučujuće malo zastupljen u video igrama. I još uvek postoji jako malo pokušaja (skoro da ih i nema) da se ovaj sport prenese u virtuelni svet. I ova verzija ultimativnog fajta prerađena je od strane Opus studija, istih onih momaka koji su napravili i prvu varijantu za PlayStation jedan.

Prolazeći kroz meni jako je teško ne zapaziti sličnost sa prethodnikom. Standardne opcije s tu - UFC Mod, Career i Training - i predstavljaju primarne opcije u igri. Čudna stvar je da su ostale opcije u igri vrlo slične jedna drugoj. Arkadni mod je samo test koliko pajsera u nizu možete da naslažete pre nego što oni slože vas, dok je UFC mod samo neznatno promenjena verzija u vidu turnira. Training mod nećemo objašnjavati, a Career je klasičan kopi-pejst iz bezbroj do sada napravljenih tuča.

Ali i ako igra poseduje neograničeno mnogo opcija sve pada u vodu ukoliko je gameplay traljav. Na svu svreću UFC nije poklekao na ovom testu, jer nam nudi stotine poteza, hvatova, kontri i tehnika. Uključujući mnogo više naglašenu tehniku korišćenja kaveza u borbi u svoju korist jer bukvalno postoji mogućnost da uvatite protivnika za glavu i otresete je o kavez.

Prosečna borba podseća na Tekken, gde se standardni udarci vezuju u komboe. Koristeći poznati sistem rasporeda dugmića za ruke i noge, kao i sistem hvatova na trougao i krug ili kvadrat i iks. Tu su i kaunteri sa obe ruke i obe noge.

Onog trenutka kada savladate osnovne komande počinje ono najbolje, jer ovde važi fazon iz šaha - lako je savladati pravila, ali upotrebiti ih na najbolji način zahteva mnogo truda i vežbanja. Uz faktore kao izdržljivost, brzinu, veštinu udaranja i slično, mečevi se mogu završiti za par sekundi ali i trajati do isteka vremena. Sve je pitanje stila, veštine i lukavstva. Možemo reći da je najvažniji faktor igre odrađen taman kako treba.

Zato stižemo do grafike, koja nikako nije ispunila naša očekivanja. Iako su modeli dobro kreirani i imaju dosta prirodno kretanje, teksture koje su im nalepljeni upravo tako i izgledaju - kao nalepljene. A glave boraca - prava komedija... Ali nijedna mana neće sprečiti ljubitelje fajting igara da odigra jednu partiju ultimat fajta. Pa onda još jednu. Pa još jednu...













PlayStation®2

4 IN 1

Ako ste čitali reč urednika onda vam je jasno šta ovo predstavlja. Dakle, kao što smo već jednom rekli od ovog broja smo pored dizajnerskih izmena napravil i koncepcijske. O čemu je reč?
Prema našem i vašem mišljenju postavka jedna strana - jedna igra često nije ispravna. Postavlja se pitanje zašto odvajati podjednako prostora i za dobre i za loše igre. Jer, ako je neka igra dobra, bilo bi lepo da vam što potpunije objasnimo njene kvalitete, a ako je igra loša... Ma koga još to zanima?
Tako da smo od sada primenjujemo princip četiri - jedan. Dobra igra ići će na četiri strane, a na dobru stranu mogu da idu i četiri loše igre. Tačnije, ne moraju to biti loše igre, kao što to baš sada imamo slučaj, već jednostavno nemamo vremena ni prostora da im se posvetimo u potpunosti.
U svakom slučaju prelazimo na igre..

Circus Maximus

Cirkus maksimus. Smehus mnogos kada igrati ovaj igros. Da, pošteno sam se nasmejao nekoliko puta igrajući ovu igru, ali više od razočarenja i besa nego zbog ičega drugog. Moglo bi se reći da je ova igra vrlo fotogenična - skrinšotovi izgledaju kao da je grafika u igri vrhunska a ona je daleeeeko od toga. U stvari animacija je najslabiji deo ove igre - a to vam ne možemo predstaviti u časopisu nažalost.

Šta je u stvari ova igra? Najbliži opis bi bio Road Rash u starom Rimu, znači trkanje sa makljanjem. Pa umesto da odete u garažu i izaberete neki auto, vi lepo odete do štale, malo nahranite kljusine, odaberete jednu propalicu koja će da šofira, jednu koje će se šamarati sa protivnicima i điha, điha...

CIRCUS MAXIMUS
CHARIOT WARS






Dino Crisis Gun Survivor 3



"Pištolj koji opstaje" je stigao do nas direktno iz Japana pa je i logično da je sav tekst u njemu na japanskom. To je razlog zbog kojeg je ova dosta kvalitetna igra dospela na ove strane jer to objektivno ne zaslužuje. Ali zbog želje da budemo aktuelni i da vam prenesemo što aktuelnije informacije rešili smo da vam prikažemo ovu igru i na ovaj način dok ne stigne puna engleska verzija koju ćemo opisati u punoj razmeri. Grafika i zvuk su daleko ispred prethodnih verzija ove igre sa tim što sada napucavate dinosauruse umesto zombija...






Scooby-Doo: Night of 100 Frights

Likovi ovog crtaća mi nikad nisu bili simpa - možda zbog našeg prevoda i sinhronizacije "vrhunskoga kvaliteta", a možda i zbog facijalne polu-maljavosti onog pubertetlije koji je valjda glavni lik pored strašljivog pseta. Gameplay je sproveden u 3D gde preuzimate ulogu Skubija koji skakuće, razbija neke predmete, izbegava zlikovce, pronalazi puteve od tačke A do tačke B, otkriva skrivena vrata i skuplja Skubi hranu da otvori nove prolaze u mračne nivoe.
Kad je grafička prezentacija u pitanju Skubi Du izgleda baš kako treba - on nije neko šudo tehnologije već izgleda upravo kao što izgleda i sam crtać a to je i bio cilj. Modeli glavnih likova su vrlo dobro napravljeni bez obzira na to što su nesimpatični. Zvučni deo je odličan (samo kad nema našeg prevoda...) jer su ga u stvari radili isti glumci koji su radili i TV verziju pa je sve maksimalno autentično.






MX Superfly

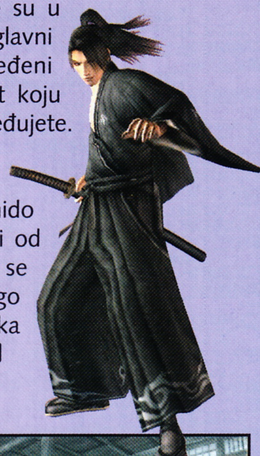
Tokom proših godina izašlo je nekoliko moto kros igara u verzijama za različite konzole koje su generalno katastrofalno prošle, sa izuzetkom Excite Bike 64 koji je sa obzirom da je izašao samo u verziji za N64 prošao pomalo nezapaženo. Ali kada su PlayStationi jedan i dva u pitanju sve do sad nije bilo kvalitetnog naslova. E pa za sve ljubitelje moto-krosa stigao je Superletač koji je igra na mestu.
Tu su 14 pro vozača, 22 staze na zatvorenom i otvorenom prostoru i veliki izbor modova igranja. Pacific Coast Power&Light (kreatori igre) su u pokušaju da naprave što kompletniju igru ugradili preradu exhibition moda, a za freestyle modove su napravili nove staze specijalno za ovaj mod. Naravno, fizički model je još bolji nego ranije.



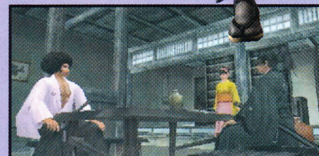


Way Of The Samurai

Nova igra iz Acquire-a i ne izgleda nešto na prvi pogled ali poseduje skrivene kvalitete. Prvo poređenje koje se nameće kada probate ovu igru je sa igrom Tenchu, ali u svakom pogledu slabije. Skriveni kvaliteti ove igre su u okviru priče i radnje uopšte. Vi kao glavni protagonista u igri nemate određeni zadatak koji morate izvršiti ili ličnost koju morate opravdati već sve to sami određujete. Za ovakav niskobudžetni naslov igra poseduje sasvim dobar sistem borbe koji je u stvari ogoljena verzija Bushido Blade-a. Tehnika borbe dosta zavisi i od vašeg kretanja i pozicije u kojoj se nalazite mada je ovo u osnovi mnogo više avantura a mnogo manje fajterska igra.







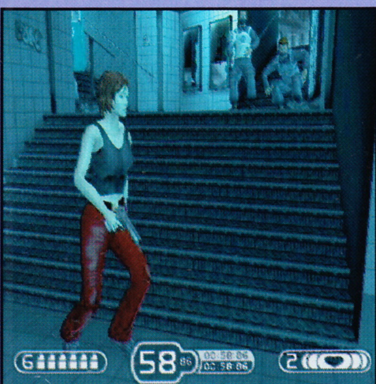




Endgame



Pucačine sa nišanom su zahvaljujući svojoj koncepciji pucaj-bez-predaha-i-stalno-si-napet meni uvek ležale. Ako igra može da me zadrži kroz tri nivoa a da mi ne dosadi zaslužuje prelaznu ocenu pa neka je i po hiljadu puta viđena i prerađena ideja. I za ovu igru mogu reći to isto. Mada je svuda uglavnom dobila osrednje, pa i loše recenzije, za mene je svaka nova igra iz ovog žanra osveženje.
Za ovaj tip igre dobra priča nikako ne može da škodi pa je i ovde upetljano ubistvo, prevara, "kindapovanje"...
Bila bi nepravda da ne kažemo da je igra verna kopija Time Crisisa 2, ali verujte mi - to nikako nije loše.





Izdavač: THQ
Žanr: Vožnja
1 igrač

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
6	8	7	7	82%

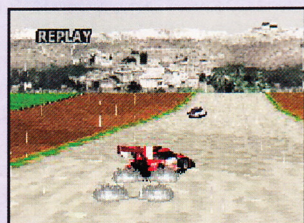
autor: Mihailo Tešić

GT Advance Rally 2

Osmeh je na mome licu zaigrao istog trenutka kada ugledah prvu rečenicu što se na ekranu pojavi po ubacivanju ovog ketridža u Game Boy Advance: "Vozila i delovi u ovoj igri ni na koji način ne odražavaju dizajn ili fiziku stvarnog sveta". TO BAJO! Neko je najzad skupio dovoljno MUD... rosti da otvoreno kaže da u igri koju je napravio ne postoje težnje ka simulaciji, već da je u pitanju čista punokrvna arkadna vožnja!

To je ono što je potrebno imati na umu kada igrate GT Advance igre. Pogotovo kada je u pitanju ovaj, drugi nastavak - koji je, ako je to uopšte moguće, još arkadniji od prvog dela. I ne čujem nikog da se žali po tom pitanju.

Naravno, postoje neki realistični elementi - tačnije, ne postoje NADrealni elementi (power-upovi, leteća kola ili nešto tako). Ovo je video igra koja vam na video-igrački način pruža mogućnost da uživate u reli vožnji. Postoji četrnaest staza na različitim stranama sveta, svaka sa tri podsekcije. Ako želite sve da ih vidite, morali biste da se uključite u šampionat i da završite svaku trku na određenoj poziciji (najbolje prvoj, naravno) da biste napredovali na sledeću stazu.



Naravno, vremenski uslovi i "kakvoća" staza će biti različiti, gde dolazi do izražaja vaša moć auto-moto-planiranja... Mada vam i sama igra govori stanje na stazi pre početka trke, ali dobro.



Suština je u tome da je potrebno pre svake trke na neki način adaptirati svoje vozilo za uslove koji vas čekaju. Zimske gume su prava stvar za sneg, ako niste znali. Ako to i dalje ne znate, naučite, jer vas bez takvih prostih saznanja ne čeka svetla budućnost u ovoj igri.

Onih petnaestak vozila i 14 staza sami po sebi ne nude baš toliko raznovrsnosti da bi okupirali i one igrače koji nisu apsolutni ljubitelji trkačkih igara. Srećom, postoji još šest drugih režima igranja, osim osnovnog šampionata. Verovatno je najzabavnija neka podvrsta time triala u kojoj je cilj preći stazu za određeno vreme, a nagrada vam je nova licenca... Ipak, postoji začkoljica: vaše vozilo ne sme ni u jednom trenutku NI MALO da izađe sa staze. Da, da, nema prevare: ako vam je točkić skrenuo makar i milimetar - sirena, kraj, sve ispočetka. Zarazno i frustrirajuće.



Iako se od mnogih proizvođača najavljuje da bi uskoro većina trkačkih igara na GBA trebalo da se rade u 3D maniru (ne baš pravom, hardverskom 3D-u, ali u svakom slučaju sve se više teži ka grafici u tri dimenzije koju GBA može da izgura) GT Advance Rally 2 se i dalje drži Mode 7 grafičkog rešenja (koje su koristile sve GBA trkačke igre do sada): 2D sprajtovi na stazi koja je jedan veliki poligon koji grafički procesor GBA rotira da bi se stekao utisak kamere što prati vaše vozilo. Kao što rekosmo, staza je jedan poligon, tako da je potpuno ravna. E, ovo grafičko rešenje je sada dodatno poboljšano ubacivanjem uzbrdica i nizbrdica, džombi i rupa na i oko puta. Iako je grafika u celini malo siromašna, sama kola su lepo odrađena.





Muzika u igri je prilično tupava, a ponekad iritantna pošto se sve svodi na nekakve sintetizovane zvukove koji tvore melodije. Srećom te su sami efekti na zavidnom nivou - mada motor malo krči, škripa guma i sudari zvuče sjajno.

GT Advance Rally 2 je dobra arkadna vožnja, verovatno najbolja na GBA koja ima i ponešto realističnosti (za sve vas kojima Mario Kart nije baš prava stvar). ■









GB ADVANCE

Izdavač:	Infogrames	1 igrač
Žanr:	Pucačina	

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
6	8	5	9	64%

autor: Mihailo Tešić

Dragon Ball Z

Igrice "inspirisane" svima nam dragim crtaćem Dragon Ball i nadrealno-eksplozivnim-akcionim-avanturama njegovog glavnog junaka majmun-dečaka Gokkua... bile su uglavnom čist promašaj. Patetični pokušaji da se ofrlje zaradi još neka para na širom sveta uspešnoj, popularnoj i voljenoj licenci koji su mogli da prođu samo kod onih mlađih od sedam godina (a ima nas i starijih koji volimo anime crtaće, hvala lepo). I otuda je razumljiva strepnja s kojom je kertridž s natpisom Dragon Ball Z upuzao u redakcijski Game Boy Advance...

Da odmah raščistimo - za sve vas koji ste bili ograničeni na domaća prikazivanja Gokuovih avantura, znajte da je nastavak "Z" iz naslova ključan. Dragon Ball Z je novi serijal u kome je Goku odrastao i svemu dorastao čovek (ne čovek, već natčovek, baja, razbijač i guzoudarač). Jedan od glavnih zapleta Z serijala bila je otmica Gokuovog sina Gohana - i to će biti glavni zaplet igre koja se sasvim adekvatno zove Dragon Ball Z, pošto je u pitanju (za promenu) igra čiji je jedini cilj da vam kroz akcionu avanturu prikaće događaje iz serije. Nije ovo nikakva tabačina zasnovana na seriji, niti nova avantura, niti sakupljanje monstruma. Jok - tražili ste Dragon Ball Z video igru i dobili ste je.

Dakle, u pitanju je akciona avantura u japanskom fazonu (iako su igru, za razliku od crtaća, pravili Amerikanci) tj. s izvođenjem iz perspektive "skoro pa ozgo" (i s neobjašnjivim izostavljenjem opcije za dijagonalno hodanje!). Osnovna poenta je napredovati po ekranima i sakupljati iskustvo za Gokua tako što ćete pričati s drugim likovima, rešavati zagonetke i, naravno, ubijati monstrume. Dragon Ball Z nije baš RPG - najbolji naziv za ovu igru jeste akciona avantura, pošto je u pitanju avantura (ima priču i zagonetke) s dosta borbe koja se rešava lupanjem po dugmićima u realnom vremenu tj. čistom tučom, bez turnova, procenta uspešnosti napada i sličnih RPG stavki. Jeste da Goku dobija iskustvene poene, ali njihovo sakupljanje mu omogućava (samo) nove vrste napada.



Iako igra na trenutke pokazuje da su tvorci traljavo odradili svoj posao, ipak je puna duha Dragon Balla, što je valjda najbitnije za sve ljubitelje crtaća, na koje su prevashodno računali izdavači. Tu su veoma lepe, rukom nacrtane lokacije preuzete iz serije, blesavi likovi, čudni dijalozi i gomile, gomile čudnovatih neprijatelja. Ako ste pravi ljubitelj može se dogoditi da se veoma lako uvučete u sjajnu atmosferu i da olako previdite prave nedostatke ove igre. A njih ima. Za početak, sama priča nije loša, ali je potpuno linearna, kao u većini japanskih RPG-ova - s tim što Dragon Ball Z ne nudi mini-igre i toliko tajni, čime japanski RPG-ovi nadoknađuju linearnost. Naravno, oni koji nisu gledali seriju mogu veoma lako da se pogube tj. da ne nađu preterano smisla u onome što se dešava, pogotovo što igra olako operiše terminima, a bogami i lokacijama iz serije, kao što je Home of Infinite Losers u koji dolazite uvek kada poginete - ali nije da biste to mogli sami da zaključite, pošto igra to ne govori. Ono što bi igri trebalo da daje draž jeste fajt, a on baš i nije dražestan ni kreativan, tačnije, brzo postaje repetativan (jedna do najgroznijih reči koju možete da pročitate u opisu neke igre, zar ne?). OK, imate razne poteze i magije, ali će se sve ubrzo svesti na lupanje po dugmićima,



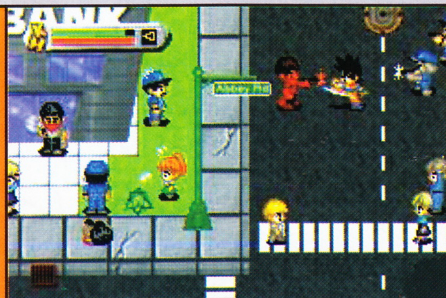
čim otkrijete najkorisnije napade (a da vam odmah sve upropastim, reći ću vam da je Blind veoma koristan jer onesposobljava slabije protivnike na kratko vreme, a vi im onda samo priđete i - kasap, kasap).

Stvar ne vade ni zagonetke jer su toliko proste (da, i repetativne) da postaje bolno očigledno da su izdavači želeli da otmu pare od najmlađih i najnevinijih (tj. od njihovih roditelja). Zaboga, igra vam čak pokazuje i ikonicom kada bi trebalo da upotrebite specijalnu mogućnost leta! Taman kada ste pomislili da nije moglo biti očiglednije...

Na kraju krajeva, nije ovo toliko loša igra - ima tu duha crtaća, ima čak i maznutih animiranih sekvenci iz crtaća. Ali, to ni izdaleka nije dostojno jedne tako lude serije kao što je Dragon Ball Z. I dalje s nadom iščekujemo neku igru koja će iskoristiti sav Gokuov potencijal. Mada su nade s godinama sve manje...







Kakav god poželite!



Najniža cena do sada!

samo 4500 din

Mogućnost plaćanja u 3 meseče rate putem čekova građana

Krediti na 24, 36 meseci u saradnji sa Jubankom a.d. Beograd



Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36

PlayStation

Izdavač: Novalogic
Sistem: PAL
Žanr: Pucačina

1 - 2 igrača • Memorijska karta 1 bl
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
7	10	9	8	93%

autor: Miljan Lakić

DELTA FORCE URBAN WARFARE





Verujte mi da me ne bi začudilo da uskoro negde (na zidu neke škole najverovatnije) ugledam ovakav grafit umesto onih starih slogana - pank, rok i štatijaznam nije mrtav. Objašnjenje za ovo naći ćete u opisu igre Delta Force Urban Warfare.

Ovih dana kada su svi izvori novih igara za stari i ne više tako dobri PlayStation jedan presušili, svaka nova igra predstavlja osveženje. U stvari igre koje se ovih dana pojavljuju za PSOne su sve, samo ne osveženje skoro bez izuzetaka. Zato hvala Novalogic-u za Delta Force UW jer je ovo KRVAVO dobra igra. I to njihova PRVA igra za PlayStation jedan. Kao što već vidite iz gomile skrinšotova koje smo uspeli da obezbedimo igra pripada žanru pucačina iz prvog lica. Sa obzirom da mali sonić oduvek pati od nedostatka dobrih FPS igara, ili bolje rečeno pati od nedostatka BILO KAKVIH igara iz FPS žanra ova igra je kao bogomdana. I pritom nije u pitanju samo termin izlaska igre, jer sam siguran da bi igra dobro (čuj, dobro, ODLIČNO) prošla i da se pojavila pre par godina na vrhuncu popularnosti Igračke Stanice. Čuo sam negde i termin - četvrta generacija - koji se odnosi na ovu igru. I šta? Pa sasvim odgovara. Jedino što će se ova generacija mozda sastojati od ove i NIJEDNE više igre. (Valjda ne...)



Šta je uopšte Delta Force?

Delta Force su specijalne jedinice američke vojske, nastale 1979. godine, po uzoru na britanske specijalne jedinice SAS. Sastavljeni od najboljih pripadnika svih ostalih specijalnih jedinica američke vojske (padobranci, gnjurci...) ovo su istinske elitne jedinice. Prema podacima zvaničnika britanske vlade ove jedinice nisu nikada zvanično priznate. Njihov zadatak je da se uključuju u najosetljivije vojne operacije, uglavnom u anti-terorističkim dejstvima i spasavanju talaca.

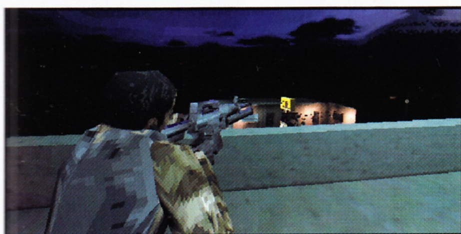


Kao anti-teroristička jedinica, Delta Force se uvek poziva da "neutrališe" negativce, ovog puta trgovce oružjem koji su namislili da se dočepaju "džepnog" nuklearnog arsenala. Vaš cilj, kao jednog od operativaca Delta Force grupe, je da sprečite "zlomislene" u nabavci i uklonite pretnju čovečanstvu. Ovaj imperativni zadatak ćete obaviti tokom 12 misija na urbanim lokacijama širom sveta.

Dakle, upravljanje je standardno (setite se

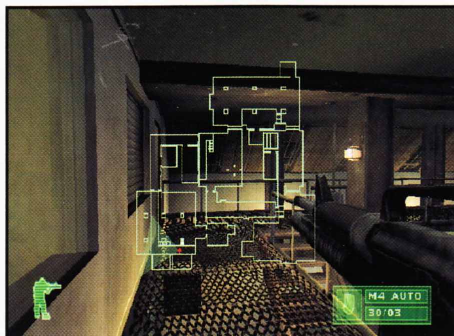








Medal of Honor) za pogled iz prvog lica, i dovoljno brzo, jer cela igra ima opasan tempo. Ovo nikako ne znači da se možete opustiti i raspucati kao u Quake-u jer svaka misija zahteva od vas da ispunite konkretan zadatak, koji verovatno (čitaj 100%) nećete moći da ispunite ako vas 6-7 do zuba naoružanih ološa stesni simultanom vatrom. Da, već smo rekli da je u



igru ugrađena odlično razrađena veštačka inteligencija, pa će protivnici međusobno komunicirati radio vezom, zauzimati zaklon, pa i podizati uzbunu ako naiđu na tragove koje ste za sobom ostavili (leševi, krv, krhotine...).

Generalno igra nema niti jednu ozbiljnu zamerku osim GLAVNE zamerke, a to je nedostatak multiplayer moda. O, kakva šteta. Zamislite kako bi bilo da i mali sonić ima svoj "kanter".



OPCIJE

Igra sadrži više opcija koje ćemo posebno navesti:

- Kombinaciju žestoke pucnjave sa špijunskom taktikom. Borba iz bliza (up close and personal - kako bi to rekli neki tamo...), sa strateškom infiltracijom, operacije sa vremenskim ograničenjima, snajperi i eksplozivi.
- Jurišno naoružanje, zajedno sa snajperima, granatama i raketnim bacačima. PLUS, daljinski aktivirani eksplozivi.
- Optička pomagala za noćno osmatranje i termalna vizija, borbeni radar i ometač video signala obezbeđenja.
- Modeli penetracije metaka, kompletno novi sistemi rasipanja čestica, napredni AI i motion capture animacija podižu gameplay na viši nivo.





Delta Force Serijal

Novalogic-ov Delta Force serijal, star je već 4 godine i sastoji se od tri igre, koje su se prodale u više od 2,6 miliona primeraka širom sveta. Verziju za PlayStation jedan pod nazivom Urban Warfare razvija Rebellion tim, momci koji su stvorili Aliens vs. Predator serijal na PC-ju. Prvi put do sada igrač uzima učešće u borbi prsa u prsa na urbanim lokacijama, a sa obzirom da je njegov, kako ga nazivaju, "endžin četvrte generacije" napravljen kompletno od nule, igra bi trebalo da sadrži visoko rafinirani AI protivnika kao i nove efekte i oružja. Sve to podržano solidnom pričom.



PlayStation

Izdavač:	Ubi Soft
Sistem:	PAL
Žanr:	Arkadna avantura

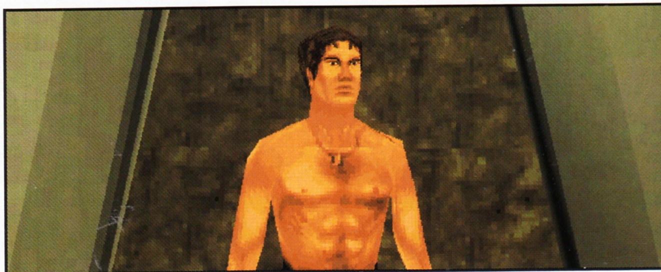
1 - 2 igrača • Memorijska karta 1 bl
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
7	8	7	7	70%

autor: Miroslav Đorđević

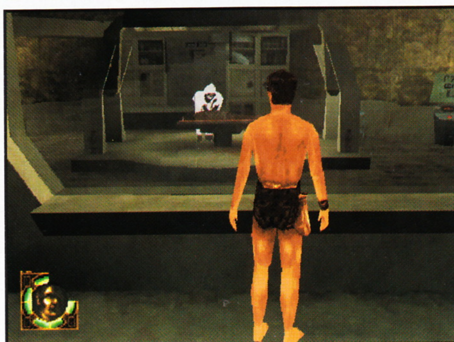
PLANET OF THE APES

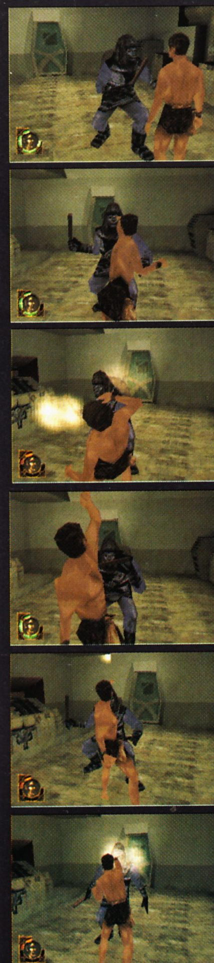




Do nedavno smo u bioskopima mogli gledati rimejk legendarnog filmskog hita ``Planeta majmuna``, a sada nam, eto, stiže i video igra rađena po ovoj sagi. Glavni ``krivac`` za toliki uspeh kako stare tako i nove verzije filma jeste svakako priča koja je zaista odlična i iznad svega originalna.

U bliskoj budućnosti, grupa astronauta je poslata u veoma udaljen deo svemira kako bi ga istražila. Celokupna posada je (zbog dužine puta) u stanju hibernacije dok brodom upravlja brodski kompjuter. Jednog dana je nešto pošlo naopako i kompjuter je brod odmah uputio ka Zemlji gde ga je prinudno prizemljio i probudio hiberniziranu posadu. Kapetan Ulysses je odmah shvatio da nešto ozbiljno nije u redu s obzirom na to da je brodski časovnik pokazivao trihiljaditu godinu umesto dve hiljade tridesete. Čim su izašli napolje, napala ih je grupa ratnika-jahača-majmuna koja je pobila sve sem našeg Ulyssesa koga su zarobili. Tu njegovu ulogu preuzimate vi. Nalazite se u maloj memljivoj ćeliji sa ciljem da, normalno, odatle pobegnete. U tome će vam pomoći jedan od ljudi robova koji će vam u posudi za hranu doturiti ključ od ćelije i poruku da se s njim nađete u medicinskim odajama. E, kada izađete iz zatvora, shvatićete da ste se našli u svetu u kome majmuni vladaju dok su ljudi potlačena vrsta. Shodno tome, moraćete i da naučite pravila ponašanja u takvom svetu u kome je najvažnije pravilo - ne kači se sa majmunima ako ne moraš. Razlog za to je činjenica da ste vi u početku goloruki dok su majmuni naoružani širokim arsenalom najrazličitijeg oružja - od obične motke do laserskih pištolja i ko zna čega sve još. Neprijatelji su potpuno identični kao u filmu, što se ne može reći i za tok radnje koji je malko promenjen, odnosno prilagođen video igri. Vaš krajnji cilj je da ustanovite da li je planeta na kojoj ste se zadesili zaista Zemlja (ali u budućnosti) i, ukoliko nije - da je što pre napustite i vratite se kući. Dotle ćete morati dobro da se namučite - igra ima petnaest regularnih nivoa i još sedamdeset podnivoa od kojih nijedan nije nimalo lak. Sam sistem igranja je koncipiran nalik Tomb Raideru, što znači da tu ima mnogo logičkih problema, skakanja i drugih fizičkih prepreka, ali i borbe, kojoj po mom mišljenju ne treba pribegavati osim ukoliko zaista nemate izbora. Ono što se u startu može Planeti majmuna pripisati kao mana jeste apsolutno nepostojanje bilo kakve novine i inventivnosti. Sve to što ovde možete naći već je viđeno u nekoj drugoj akcionoj avanturi, pa će se onim iskusnijim ljubiteljima ovog žanra igra često činiti ``providna``, to jest neće biti teško nasluti rešenja logičkih problema na koje se inače najvećim delom i oslanja fabula ove igre. Druga značajnija zamerka je svakako grafika koja je veoma daleko od iste u verziji ove igre za PC. Teksture često iskaču, konstantno drhte, bagova ima dosta, pa sve to onda čini ovo ostvarenje veoma vizuelno napornim. No, u ovoj pravoj nestašici dobrih igara za PlayStation, Planet of the Apes će svojom pričom i gameplayom imati šta da ponudiigračima . Ukoliko vam se dopao film i pri tom volite avanturističke igre, preporučujem vam da se okušate i u ovom naslovu.

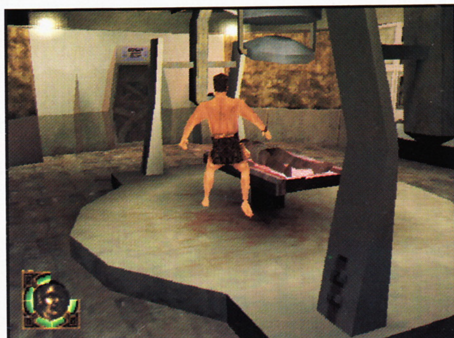


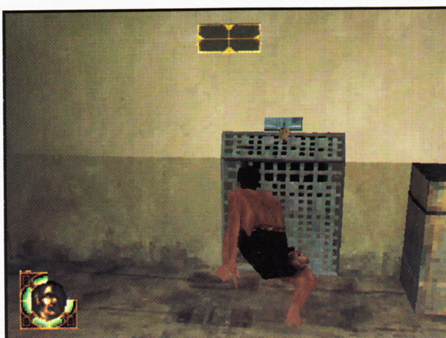


Borba za titulu inter-planetarnog šampiona u super-teškoj...











PlayStation

Izdavač: Disney Interactive
Sistem: PAL
Žanr: Platforma

1 - 2 igrača • Memorijska karta 1 bl
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
8	9	8	9	80%

autor: Miroslav Đorđević

LILO & STITCH

Iz Diznijeve interaktivne kompanije nam stiže još jedna igra u stilu svih prethodnih Diznijevih igara - platforma tipa Crash Bandicoot. I ovog puta igra ima simpatičnu grafikicu, lak sistem upravljanja i ponovo je namenjena mlađim igračima. OK, znači po hiljaditi put ćemo skakutati po platformama, sakupljati sto nečega kako bismo dobili novi život i sve u tom stilu... Uhhh...pa, dobro...
Jedne večeri mali svemirski brod se srušio na planetu Zemlju. Stitch, malo koaloliko stvorenje koje je upravljalo tim brodom, odmah je upalo u nevolje - pregazila ga je







kolona kamiona posle čega je još plus završio u kafileriji. No, malom zloći (Stitch je inače jedan od onih "simpatično zločestih" likova) se ipak osmehnula sreća, prisvojila ga je mala Lilo, havajska devojčica koja sa majkom živi u obližnjoj brvnari. Sada je na vama da u ulozi Stitcha, kao i Lilo, pređete kroz dosta nivoa po kojima ćete skupljati zvezdice, živote i - ono što je najvažnije - fotografije za Lilinu sobu koje kasnije možete gledati u jednoj od opcija. Sve u svemu, što bi se reklo, "na Zapadu ništa novo", ali je to "staro" ovog puta upakovano u jedno jako igrivo i pre svega vizuelno iskristalisano ostvarenje koje je prosto idealno za mlađe igrače. Cela igra je u nekoj Hawai atmosferi - muzika je u tom fazonu, Lilino oblačenje... ona će čak početi, ukoliko ne dodirujete džojstik neko vreme, da igra havajski ples. Znači, svi oblačimo šarene košuljice i krećemo.
Prvo što pada u oči kada pokrenemo igru jeste, normalno, grafika, a ona je ovde - odlična! Boje su, kao što smo već i navikli kod Diznijevih igara, veoma jarke i šarene, baš kao u crtaću, a pored toga nema nikakvih problema oko tekstura, bagova i slično. Pozadina je dizajnirana meko i oblo i odlično se uklapa sa takođe ispoliranim likovima. Na ovom polju, kao i na polju muzike i zvuka, igra može da dobije samo čestitke. Igrivost je takođe sasvim OK, mada su potezi prilično uobičajeni i već sto puta viđeni. Lilu može da skače i da se služi vudu magijom (nažalost ne i onim bockanjem lutkice na koje svi pomisle kada se kaže vudu magija), dok Stitch, u skladu sa svojim karakterom, pljuje, bali, kotrlja se i, normalno, skače. Prisutna je velika paleta protivnika - od ježeva i buba do automobila i žena sa metlama. U zavisnosti od vrste protivnika, pojedine vrste napada će biti efikasnije od drugih, a postoje i protivnici koje je nemoguće ubiti, te je njihovo zaobilaženje neizbežno. Na kraju svakog nivoa se nalazi boss (ili kako to mi kažemo Kraljica) koji nije toliko težak "za ubiti ga" ukoliko provalite caku gde je najranjiviji i udarate ga po tom mestu.
Sve u svemu, ovo je još jedan redov u armiji sličnih Disney naslova koji nam konstantno stižu svakog meseca. Moram priznati da je konkretno Lilo&Stitch realizovan nešto bolje od ostalih sličnih naslova (naročito grafički) te ga stoga slobodno mogu preporučiti svim mlađim naraštajima. Ukoliko ste nešto stariji, a ne znate šta da kupite mlađem bratu ili sinu za rođendan, ova igra je odlično rešenje.

IGRA PRE CRTAĆA

Ovaj novi Diznijevi crtać još nije stigao ni da se probije do naše male Juge, a istoimena igra je već tu (čudni su ti putevi igrački...). Ovde je u startu sve jasno - očekuje vas gomila simpatičnih neprijatelja, platformi i svega i svačega "za pokupiti", pa ko voli - nek izvoli!




Maksimalno prijatna grafika krasi ovu igru



PlayStation

Izdavač: Konami
Sistem: PAL
Žanr: Simulacija plesa

1 - 2 igrača • Memorijska karta 1 bl
Vibracija • Analogna kontrola

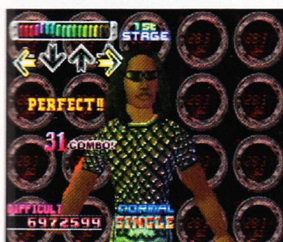
zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
9	7	7	6	71%

autor: Miloš Marković

DANCE DANCE



Dobri stari Dance Dance. Sada - Konamix. Kada se samo setim i pomislim da sam jedan od prvih imao dance podijum i original Dance Dance Revolution. Verujte, pravi je događaj kada stanete na dance podijum i igrate u ritmu muzike. Nažalost, ova igra je trebalo da stigne mnogo ranije jer ona u stvari predstavlja mali update za 3rd Remix. U suštini, ova igra je pojednostavljena verzija upravo pomenutog dela serijala. Donosi desetak novih muzika i jedan novi stil - Techno. U suštini, sada je mnogo lakše igrati i na džojstiku i na dance podijumu, i to mnooogo. Malo je lakše primetiti strelice koje vam dolaze jer je pozadina malo "smekšana". Ako ste igrali Dance Dance ranije sve već znate. Uživajte.









PlayStation

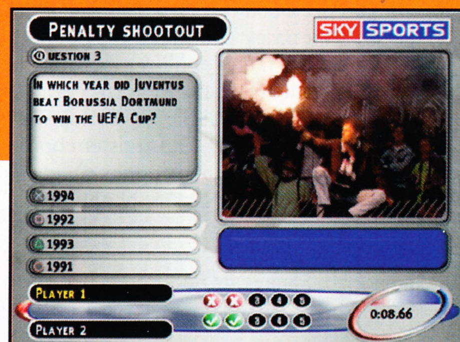
Izdavač: THQ
Sistem: PAL
Žanr: Kviz

1 - 2 igrača • Memorijska karta 1 bl
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
6	6	8	7	68%

autor: Igor Simić

SKY SPORT QUIZ



Ponekad se stvarno zapitam ima li kraja mojoj želji da znam SVE o sportu? Svi timovi, počevši od moje najranije mladosti, svi igrači, treneri, predsednici klubova... ostali su negde u meni. Ponekad uhvatim sebe kako se ne sećam ponekog "važnog šrafa" u igri španske fudbalske reprezentacije iz 1982!? Pa onda krenem lagano... Golman - Arkonada, naravno; bekovi - Kamačo (da, da, sećam se i igračkih dana sadašnjeg selektora Španije) i Santiljana... Uh kako je taj Santiljana igrao pozadi! Pa onda centarhalfovi - Pako iii... ovaaaj... Paaa... ne znam ovako napamet, iz prve! E, da biste ovakve stvari jednom za svagda zapečatili u svom mozgu, počnite lagano sa pikanjem Sky Sports Football Quiza. Možda će se neki od vas zapitati u čemu je poenta besomučnog treniranja sopstvene moždane mase u koju utiskujete podatke, podatke, podatke... ali ako je i vama gotivan način prenošenja fudbalskih utakmica kolege Ilije Kovačića sa BK TV-a, razumećete taj poriv da saznate još informacija.

Igrajući razne igre ovog tipa još na C=64 (Pub Trivia Quiz, Footballer of Year...), uvežbali smo svoje znanje u situacijama presinga, kada vreme nemilosrdno teče, a na vama je da tačno odgovorite. Ovakvom rečenicom zapravo i počinje Sky Sports Football Quiz - Let's see how good U are under pressure! Igra vam nudi izbor od 4 različita moda igranja, ali u osnovi je sve isto - Znaš, dobro je! Ne znaš, napravio si glupost! Tu su Dream Team, League Championship, Penalty Shootout i Man of the Match. Dream Team će vam omogućiti da svojim znanjem u oblasti fudbala sastavite ekipu koja će biti vaš Dream Team. Tim ćete sastavljati tako što odgovarate što brže na postavljena pitanja, ali po sledećem principu - na poziciji jedan odgovarate na postavljena pitanja da biste kupili gošu. Pitanja su iz oblasti English Teams, League Cup, Football Legends, Maradona... i ima ih 5, a vrlo je gadna situacija sa crvenim kartonima koje dobijate ako na postavljeno pitanje ne odgovorite tačno. Crveni kartoni vas sprečavaju da odgovarate na sledeće pitanje i samim tim zaradite za nove igrače koji će igrati u vašem Dream Teamu. Neka vam na početku cilj bude da vaš Dream Team bude plasiran čvrsto negde u sredini tabele ili pri njenom vrhu, a za domete u ligi šampiona ćete morati uz Sky Sports Football Quiz da provedete maaalo više vremena i da naučite dovoljno sitnica vezanih za svetski i ostrvski fudbal.



League Championship će vam omogućiti učestvovanje u Premier ligi, a princip takmičenja je taj da u prvom i drugom poluvremenu odgovarate na po jedno pitanje. Ako ste brzi, dobijate bolju gol razliku, a ako ste neznalica - gubite bodove. Man of the Match je igra za dvojicu igrača i igra se tako što vas dvojica odgovarate na po 8 pitanja, tačan odgovor - gol, pa onda iščekivanje protivnikove greške... i tako... Simpa.

Kroz sve menije i takmičenja pratiće vas glas neodoljive plavuše sa Sky Sportsa - Grete Ferman - i njeni golicavi komentari...

Možda sam ja malo pristrasan i staromodan, ali mislim da bi ovu igru svaki PRAVI igrač fudbala trebalo da ima, i ne samo da je ima, već i da uz nju napreduje i vremenom se upgradeuje na nivo znanja potreban za komunikaciju sa drugim fudbalofilima. Pa, lagano... i bez nervoze krenite u savladavanje fudbalskog znanja uz Sky Sports Football Quiz!!!

Izdavač: Nintendo
Sistem: PAL
Žanr: Tuča

1 - 4 igrača • Memorijska karta
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
8	9	9	8	89%

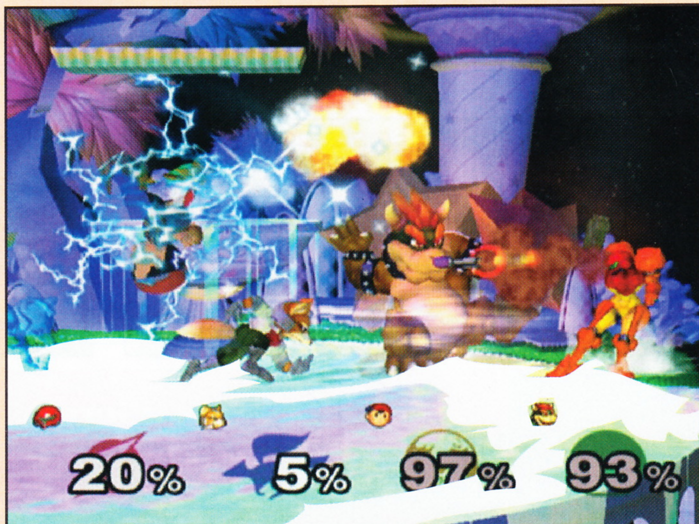
autor: Zoran Grujić

SUPER SMASH BROS MELEE

Nintendo je otkrio Super Smash Bros. Melee na svojoj prezentaciji u okviru E3 sajma 2001. godine, na opšte oduševljenje prisutnih fanova u publici. Video prikaz je predstavio nove i stare likove, od kojih su neki, možemo to reći i na taj način, šokirali publiku. Sada kada je igra konačno tu možemo reći da je pored manjih nedostataka i izmena u sistemu borbe način igranja ostao isti. Ali budite uvereni - to je dobra stvar. Malo igara je postiglo da u svojim nastavcima održe tempo prethodnika i da u isto vreme ostanu dovoljno igrive. A još manji broj je uspeo da prenese isti osećaj i u multiplayer mod a posebno kada je reč o 4 igrača.

Suština Super Smash serijala je uvek bilo ultra brzo šibanje, pa ni najnoviji nastavak nije drugačiji. Najbolji doživljaj igra pruža kada je igraju 4 igrača istovremeno. Ovo je jedna od najinventivnijih tuča poslednjih godina čija naizgled prosta 2D priroda krije poprilično dubok sistem borbe. Dobar plus igri daju iznenađenja koja situaciju na ekranu mogu preokrenuti za tili čas. Primera radi - neiskusni početnik je u situaciji da ga lemaju trojica iskusnih veterana, kada mu pada šaka čekić kojim će izlupati protivnike kao jedan, dva... Dakle sistem borbe je tako napravljen da poravna odnos snaga, što i nije lako primetiti u onakvom tempu borbe.

Jedna od mana prethodnog dela je bio single player mod. Sada je taj nedostatak ispravljen u potpunosti pa čak i sa nekim dodacima. Protivnici sa kojima se susrećete solidno variraju pa ćete se tako na primer jedanput susresti sa gigantskim Yoshi-jem, a drugi put sa petnaestak mini Donkey Kong-ova. Čak možete menjati ove parametre u multiplayer modu, ali to je već neka druga priča. Advenure mod je nova varijanta single player moda u kojoj idete kroz niz skrolujućih nivoa koji su zasnovani na drugim Nintendovim igrama. Event mod zatvara krug single player moda. Vrlo sličan Soul Calibur-ovom Mission modu - tu su specijalne borbe, a balans snaga nikako nije na vašoj strani.



Ali najjača strana ove igre je multi player mod jer je igra primarno dizajnirana za multi player. U tom pogledu bićete u potpunosti zadovoljni. Standarni difolt mod je free for all - što znači da se vi i još trojica borite svako za sebe. Možete podesiti da meč traje određeno vreme ili da ograničite broj života po igraču tako da je onaj koji poslednji ostane na nogama pobednik. Takođe možete formirati i timove i to bez limita po pogledu raspoređivanja snaga. Znači borba 3 na 1 je potpuno dozvoljena. Takođe možete podesiti koje predmete (ne) želite u borbi, pa tako recimo možete isključiti gore pomenuti čekić.

Postoji još dosta modova, sa mini ili gigantskim ili nevidljivim likovima, a takođe se može te igrati sa brzinom odvijanja igre. Svi ovi detalji čine Super Smash jednim od najboljih multiplayer iskustava na konzolama, uopšte.

Naravno, sve to važi u slučaju da vam se dopada sistem borbe u ovoj igri. Sigurno je da je igra vrlo brza i različita od drugih borilačkih igara - čak toliko da je mnogi i ne smatraju borilačkom već party igrom. Igra se za-

IZBOR LIKOVA

Ukupno postoji 25 likova, od kojih su vam 14 dostupni na početku a ostale ćete morati da otključate. Ponekad ćete biti izazvani od novog lika u toku multi player borbe, a nekad ćete se sa novim likovima boriti na kraju single player moda.
I dok su prvih 14 likova u potpunosti međusobno različiti, dodatni likovi koi oključavate su samo malo modifikovani klonovi tih istih likova.

















sniva na koceptu smash napada - poteza koji će poslati vaše protivnike u let. Da bi izveli pravilan smash potez, morate dobro da oštetite protivnika ili on neće daleko odleteti. Svaki lik ima svoje poteze koji se izvode tako što ih "punite" držanjem palice oko sekundu pre nego što izvršite napad. Zavisno od vašeg lika možete izvoditi smash poteze u različitim pravcima i na zemlji i u vazduhu.

Promene u sistemu borbe se sastoje u izvođenju hvatova koji su sada značajno teži pa se i mnogo ređe primenjuju. Takođe je dodato par eskivaža mada one ne utiču bitno na dešavanja. Sada je tu i blok koji se izvodi u vazduhu, a možete se i izmaći u stranu (sajdstep) od protivničkog napada uz pomoć simultano pritiska na A i neko od blok dugmića i pravca.

Najozbiljnija mana igre su užasno osetljive komande. Ovo se najviše oseća kada hoćete da se samo malo pomerite da bi recimo uzeli neki predmet. Mnogo puta će lik poleteti bez vaše namere da tako bude što ponekad može biti kobno.



Ovc i nije tako strašno ali ćete sigurno zaraditi par neplaniranih udaraca zahvaljujući kontrolama.



Dakle upravljanje je drastično izmenjeno, dok je grafika sjajno prerađena. Likovi su oživljeni izuzetnim teksturama, dok su animacije neverovatne. Frejm rejt je zakucan na 60 frejmova u sekundi, pa je krajnji rezultat impresivno gladak. Samo tempo igre vas sprečava da sve ovo primetite dok se igrate pa lepo pritisnite pauzu i možete da zumirate ekrani lepo sagledate sliku.

Super Smash Bros. Melee je očigledno dizajniran da pre svega zadovolji Nintendove fanove. Oni koji su odrasli uz Nintendove igre će uživati u igri mnogo više nego neko ko se prvi put susreće sa Nintendovim igrama. Ali suština stoji da je ovo igra koja se najbolje konzumira u društvu, ali će i solo igrači imati moći da u potpunosti uživaju u igri.









XBOX

Izdavač:	Swing!
Sistem:	PAL
Žanr:	Akcioni RPG

1 igrač • Memorijska karta
Vibracija • Analogna kontrola

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	ukupno
7	9	8	7	81%

autor: Miloš Marković

ENCLAVE



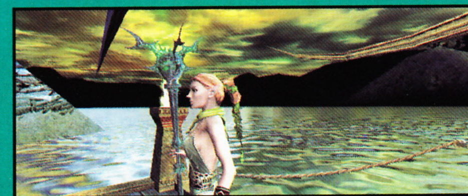
Svi ponosni vlasnici X kutije ovoga leta će moći da uživaju u jednom hack-and-slashu po imenu Enclave. Moram priznati da sam neko vreme na GameSpotu čekao da se pojavi oficijalni trejler za ovu igru jer je u najavi pisalo da će to biti najbolja igra ovoga leta za XBox. Nažalost, ovaj projekat je trebalo da bude ugašen zbog finansijskog stanja, ali je licencu za ovu igru (kao i pola gotove igre) preuzela anonimana kuća i projekat je nastavljen. Na istom gaming siteu početkom jula izašla je vest da je igra zvanično na testiranju, dok je full verzija izašla početkom avgusta. Po slikama i utiscima sa Neta moglo se naslutiti dobro o igri, ali kada se igra u stvari probala... Stvar je malo komplikovanija, a RPG sistem primitivan. Recimo da ste igrali Diablo2 na PC. Znate kako sve lepo i lagano ide. Skupite XP i unapređujete lik na sledeći nivo. Ovde udaranjem i ubijanjem dobijate XP, ali u znatno manjim količinama. Magije se uče preko spellova i knjiga, kao u D&D-u, ali knjiga ne pada s neba, a skrolovi su izumrli pre dinosaurusa. Shvatate šta govorim.
Priča prati magičnu zemlju Celenheim, oko koje je vođena silna borba. Zli momci su pobeđivali, a onda se iz sna probudio jedan čarobnjak i vojskovođu poslao da se kuva u paklu. Posle izvesnog vremena, sagrađen je veliki grad, upravo na mestu gde je vođena bitka, a svega 100 godina kasnije, zli vojskovođa shvata da je postao mnogo moćan i kreće u osvetu. Ceo zapadni deo je zbrisan pod naletom zlog baye, a da stvar bude gora, zlo se širi mnogo brže nego epidemija gripa.
OK, priča jeste izlizana, nema šta, ali to nije jedino. Rekoh ranije, unapređivanje lika predugo traje i premalo se dobija. A nivoa ima pregršt. Takođe je i previše protivnika i ostalih gamadi.
Interesantno je što na početku ne možete da birate ni rasu ni klasu, već priča prati više likova, kojima sudbina kroji život.



Svi su oni predodređeni za nešto u igri. Na samom početku preuzimate lik viteza koji je poslat iz drugoga kraljevstva u Celenheim da spasi stvar. Nažalost, on biva napadnut i razoružan i završava u tamnici. Zahvaljujući gluposti, on beži napolje i kreće u totalnu osvetu. Pred kraj prvog dela on će ubiti jednog od vodećih baya u zloj igri. Tada dolazi do smene likova i vi prelazite iz melee načina borbe u senku. Postajete assasin. E do ovog trenutka sam uživao, kasnije je sve mlako.
Na grafiku ne treba trošiti nimalo reči. Iako su ovo igre prve generacije, slobodno mogu da kažem da koriste oko 70% mogućnosti. Ipak, još je rano za hiper realno. Ceo svet izgleda prelepo, pogotovu spoljašnjost. Ako imate X Box, probajte. Toplo preporučujem!

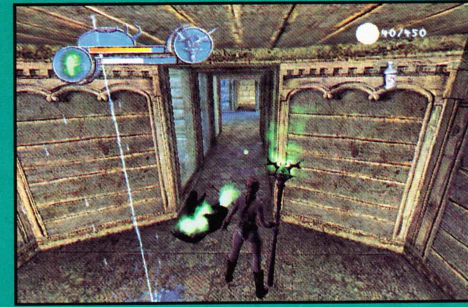












Ukoliko ste se zaglavili u nekoj igri, ili ne znate kako dalje, pošaljite nam pismo ili e-mail, a mi ćemo ga objaviti. Takođe, ako znate odgovor i možete da pomognete saigraču u nevolji, učinićete plemenito delo. Pitanja se postavljaju isključivo pismom ili mail-om
NIKAKO I NIPOŠTO REDAKCIJI TELEFONOM !
Ako ne objavimo vaše pismo, ne ljutite se, budite strpljivi i pro-verite sledeći broj (osim ako je stiglo više istih odgovora na jedno pitanje ili smo objavili rešenje).

SPISAK SVIH REŠENJA OBJAVLJENIH U BONUS-u

TOMB RAIDER 4 - Broj 1, 2, 3
SILENT HILL - Broj 4
BIOHAZARD: GUN SURVIVOR - 5
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS - Broj 6
METAL GEAR SOLID - Broj 7
DRACULA RESURRECTION - Broj 8
FEAR EFFECT - Broj 9
DINO CRISIS 1 - Broj 10
R. E.: CODE VERONICA - Broj 11, 12
DINO CRISIS 2 - Broj 13
PARASITE EVE 2 - Broj 14, 15
TOMB RAIDER: CHRONICLES - Broj 16
EVIL DEAD:HAIL TO THE KING - Br. 17
VAMPIRES COUNTDOWN - Broj 18
ALONE IN THE DARK: Karnbi - Br. 19
ALONE IN THE DARK: Alina - Br. 20
CHASE THE EXPRESS - Broj 21
DRACULA 2 - BROJ 22
SOUL REAVER: LEGACY OF CAIN - 23
SHEEP DOG 'N' WOLF - 24

DOSIJE X

✉ Na brodu treba da nadješ kuglu, 2 knjige, otiske prstiju, kao i da pogledaš etikete na kutijama. Posle toga pokaži detektivki "bele senke" od eksplozije na brodu i nazovi John Amish preko mobtela. Uključi artifical intuition (veštačka intuicija) koja će ti pomoći u rešavanju zagonetki.

Dejan K.P

FF VIII ODGOVOR

✉ Odgovor Milanu iz br 24

1) Potreban ti je Ragnarok Spaceship. Ako pogledamo mapu razvijenu u obliku pravougaonika, Deep Sea Research Center se nalazi skroz u levom donjem uglu mape. Kad uđeš unutra Enc-None ne pomaže, već se na svakom koraku boriš s monstrumima sve dok ne stigneš do stuba plave svetlosti. Ovde postoji trik, u slučaju da imaš analogni kontroler: ka stubu plave svetlosti kreći se pomoću leve analogne palice, ali nežno (jedva je dodiruj, tek toliko da se krećeš).Tada neće biti monstruma (tj. borbi). Kad stigneš do stuba, slede pitanja. Na prvo pitanje odgovori prvom opcijom, pa pobedi Ruby Dragon-a. Na drugo pitanje odgovori drugom opcijom i opet pobedi Ruby Dragon-a. Na treće pitanje odgovori trećom opcijom (ona je nevidljiva, ti samo spusti kursor skroz dole). Sledi borba sa G.F.-om Bahamutom. Pobedi ga. Nakon pobeđivanja Bahamut-a u Deep Sea Research Center, stajaćeš ispred velike rupe u koju tada nikako nećeš moći da se spustiš. Izađi iz te prostorije i vrati se u Ragnarok, a zatim idi u njegovu kabinu (kokpit) i priđi onome ko je iza pilota. Razgovaraj s njim (njom). On (ona) će pitati: Do you know where we are going?, a ti odgovori sa Yes kako bi ponovo pokrenuo Ragnarok. Tek sad se vrati u prostoriju sa rupom gde se pojavio Save-Point. Sada ćeš sigurno moći da se spustiš. Siđi u donju prostoriju. Čim se spustiš videćeš Draw-Point Dispel. Ispitaj terminal s leve strane. Kad se uređaj aktivira, nivo pare (steam) će se sa trenutnih 20 automatski spustiti za 4. To će otvoriti prolaz za sprat nize. Siđi na nivo 2. Na nivou 2 takođe aktiviraj terminal i spusti nivo pare sa trenutnih 16 za 2. Otvoriće se prolaz za nivo 3. Siđi. Na nivou 3 (neka te ne čudi što je na zidu veliki br. 2, tako i treba da bude) ni slučajno ne prilazi terminalu s desne strane, već idi do onog s leve strane koji je blizu prolaza za sprat niže. Na tom terminalu spusti nivo pare sa trenutnih 14 za 4, kako bi se otvorila vrata od Steam Room. Uđi kroz novootvorena vrata u prostoriju sa nekakvom mašinom i Draw-Pointom Esuna. Desno od mašine, u samom dnu prostorije, je još jedan terminal. Priđi mu i aktiviraj ga sa Yes. Ovim ćeš podići sadašnji nivo pare sa 10 na 17, jer je ta mašina dodala 7 blokova. Vrati se u prethodnu prostoriju (sa brojem 2 na zidu), i tek sada priđi terminalu s desne strane i spusti nivo pare sa trenutnih 17 za 1. Otvoriće se prolaz za nivo 4. Siđi. Nivo 4 (biće veliki br. 6 na zidu): Na terminalu desno spusti nivo pare sa trenutnih 16 za 1. Otvoriće se prolaz za nivo 5. Siđi. Nivo 5 (biće veliki br. 9 na zidu): Na terminalu desno spusti nivo pare sa trenutnih 15 za 1. Stani na platformu s leve strane i ona će te spustiti na nivo 6. Na nivou 6 je ogromna mašina. Aktiviraj je i spusti nivo pare sa trenutnih 14 za 4 kako bi se otvorila vrata koja vode u Excavation Site - Ocean Deposit. Prodji kroz vrata. Levo je Save-Point. Sada treba da siđes skroz dole (negde na putu ti je Draw-Point Triple). Ako si sve gore navedeno odradio pravilno i kako treba, nećeš morati da se boriš s monstrumima dok silaziš beskrajnim spiralama (Enc-None se podrazumeva). U slučaju da NISI sve uradio kako treba Enc-None ne radi te si ukratko PUK'O K'O ZVEČKA (inače postoji mnogo kombinacija da se siđe dole, čak je moguće i da nateraš Zella da razlupa komandnu tablu ali je samo jedan PRAVI, to jest samo jedan omogućava da se laganica spustiš bez ikakve opasnosti - a to je onaj koji sam objasnio korak po korak). Elem, na kraju puta ćeš primetiti veliki kontrolni panel. Da bi ga aktivirao potrebno ti je 10 blokova pare, a to je tačno onoliko koliko ti je i ostalo. Potvrdi operaciju sa Yes. Mehanizam će se aktivirati i podići Ultima-Weapon. Najpre Draw-uj (izvuci) Edena (on je poslednji G.F.), a zatim pobedi Ultima-Weapon. Dobićeš 100 Ultima Stone-a, Eden's Card i 100AP-a. Ako si pobedio Omegu, onda se ne brini, ovo je 10x lakse.

2) Za aktiviranje Solomon Ring-a treba ti:
6 Steel Pipes (Mug-uj Wendiga ili od 6 Elastoid Cards napravi 6 Steel Pipe-ova), 6 Malboro Tentacles (Pobedi Malboro-a ili od 24 Malboro Cards napravi 6 Malboro Tentacle-ova), 6 remedy + (Uz pomoć Alexander-ovog Med Lv Up ability-a, od 60 Remedy-a napravi 6 Remedy +).

3) U sobi sa slikama najpre pogledaj najveću koja nema naziv. Zatim pogledaj sve ostale sa nazivima. Onda ponovo pogledaj veliku. Njen naziv je: VIVIDARIUM (et) INTERVIGILIUM (et) VIATOR - In The Garden Sleeps A Messenger. Na sred sobe će se pojaviti Boss Trauma. Pobedi ga i povrati jednu od deaktiviranih sposobnosti.

Pozdravi od Vašeg vernog čitaoca Marka Renovčevića iz Smedereva.

HARRY POTTER

✉ **Ćao Bonuse! A sada treba pomoć meni. Imam igricu "Harry Potter". Zaglavio sam se kod biljke na koju sam naišao kad sam uspavao troglavog psa. Molim pomozite mi. Šta da radim? Hvala unapred!**

Puno pozdrava od Stefana iz Požege

BB LOST IN TIME

✉ **Ćao Bonuse! Potrebna mi je opmoć u igri-ci "Bugs Bunny Lost in time"! Stigao sam u dimenziju X, ali tu nastaje problem, jer ne znam kako da pobedim Marvina marsovca. Svakog ko zna rešenje molim da mi pomogne.**

Vaš verni čitalac Dule (FDG)

SOUL EDGE

✉ **Pomagajte drugovi, hoću da se udavim zbog njeee! Da, nje, igre. Imamo problem u igri Soul Edge, kako da uzmem osam oružija (Imam ih samo sa Siegfriedom, Voldom i Cervantesom), i kako da otvorim još nekog tajnog borca (imam samo jednog, a 100% ima još najmanje dva). Na koji način da pređem Sophitiu sa Taki u Edge Master Modu? Kakve još tajne krije ova igra? Postoji li neka šifra?**

NBA LIVE 2001 ...

✉ **Ćao svima! Zna li neko šifre za sledeće igre:"NBA live 2001", "ISS pro evolution 2", "Muppet monster adventure". Svima ću biti zahvalan ako mi bar malo pomognete, odgovore pošaljite u redakciju Bonusa. Još nešto, zaboravio sam da pozdravim Miljana Lakića.**

Pozdrav! Slobodan Bojović, Subotica

NECRONOMICON

✉ **Poštovani Bonuse, ili sam ja propustio u nekom od prošlih brojeva ili ste potisnuli u zaborav igru "Nekronomikon" po sličnosti igranja gotovo, identičnu "Drakuli", pa Vam tim povodom i javljam. Potrebna mi je Vaša (stručna) pomoć. Stigao sam na drugi disk, gde je cilj sastaviti duh i tijelo da bi nastao čovek. da bi se to dogodilo, potrebne su četiri odgovarajuće stvari. U toku igre sam dobio knjigu u kojoj je opisano kako to da se uradi ali mi ne uspjeva. Molim za vašu ili pomoć drugih čitalaca Bonusa. GENIJALNOM Bonusu unaprijed zahvalan Vedran iz Kotora**

BUGS BUNNY LOST IN TIME

✉ **Ćao Bonuse! Potrebna mi je opmoć u igri-ci "Bugs Bunny Lost in time"!Stigao sam u dimenziju X, ali tu nastaje problem jer ne znam kako da pobedim Marvina marsovca. Svakog ko zna rešenje molim da mi pomogne. Vaš verni čitalac Dule (FDG)**

SILENT HILL

✉ **Ćao! Pišem vam po first time i treba mi vaša pomoć. Već dugo sam zaglavljen u igri "Silent hill". Znam da ste već objavili rešenje u jednom od starih brojevam ali ja taj broj u Pljevljima ne mogu da nađem. No da pređem na stvar. Našao sam dva ključa za vrata od dvorišta (koja vode ka školi) i to jedan u poštanskom sandučetu a drugi u prtljažniku policiskog auta. Gdje je treći? I imam još jednu molbu: trebaju mi šifre za igricu "Parasite eve 2".**

HVALA UNAPRED ! ACO PV

Za Parasite Eve II nema šifara, kao što ih nema ni za jednu igru iz Resident Evil serijala.

Redakcija

TVOJA DNEVNA DOZA TRIKOVA

Stalno gineš na istom mestu? Zaglavio si se i ne znaš gde dalje? Ne znaš kako da otkriješ skrivene nivoe?

Mi imamo pravi lek za sve tvoje muke. Dovoljno je da podigneš slušalicu i okreneš servis pobednik 041-20-20-20 i pronađeš trik za svoju igru. I ne samo to. Preslušaj najnovije vesti iz sveta igara, prikaze najboljih igara, glasaj za najbolju igru nedelje. Zašto o igrama ne bi znao više od ostalih. Budi informisan na pravi način i na pravom mestu 041-20-20-20 pobednik. Čujemo se.

PC CD-ROM

Medal of Honor: Allied Assault, Max Payne, Star Trek Voyager: Elite Force, Star Trek Armada 2, Europa Universalis 2, AstroRock 2000, Serious Sam the Second Encounter, Hooligans: Storm Over Europe, Alien vs. Predator 2, Return to Castle Wolfenstein, Ghost Recon, Deadly Dozen



Bushido Blade 2, Anna Kournikova's Super Court Tennis, Blood Omen: Legacy of Kain, Rainbow Six, Dark Forces, Harry Potter and the Sorcerer's Stone, Asterix, Action Man, Syphon Filter 3, Spec Ops: Covert Assault, Tomb Raider



Duke Nukem: Zero Hour, Pokemon Stadium 2, Perfect Dark, Mario Kart 64, Star Wars: Battle For Naboo, Monster Truck Madness 64, PGA European Tour, Xena: Warrior Princess, The Talisman of Fate, Super Mario Bros. Deluxe, Supercross 2000



Lady Sia, Doom, Jurrasic Park 3: DNA Factor, Mario Kart Super Circuit, Rugrats: Castle Capers, Men In Black: The Series, ESPN Final Round Golf 2002, Advance Wars, Batman: Chaos in Gotham, Legend Of Zelda: Oracle Of Ages, Bomberman, Polaris SnoCross, Catwoman



World Series Baseball 2K2, Unreal Tournament, Sonic Shuffle, Army Men: Sarge's Heroes, Rainbow Six, Charge N' Blast, Sega Smash Pack 1 - Altered Beast, Sega Smash Pack 1 - Virtua Cop 2, Sega Smash Pack 1 - Golden Axe



Batman: Vengeance, Spashdown, Shaun Palmer's Pro Snowboarder, Smuggler's Run 2: Hostile Territory, Kinetica, Baldur's Gate: Dark Alliance, Spy Hunter, GTA 3, Half-Life, Twisted Metal: Black, Devil May Cry

Pošto saslušate uvodnu reč, ući ćete u glavni meni. Pritiskom na taster zvezdicu * i odgovarajući taster, izabraćete željenu opciju. Ukoliko zovete sa telefona koji nema taster zvezdicu, izgovorite glasno broj opcije:

1 TRIKOVI I ŠIFRE

abc 2 VESTI

def 3 IGRA NEDELJE

ghi 4 OPIS IGRE

Sve vaše predloge, sugestije, igre za koje želite da objavimo šifre, šaljite na naš e-mail:

pobednik@eunet.yu

1 TRIKOVI I ŠIFRE

Kada pozovete 041-20-20-20 pobednik, i izaberete opciju 1 saznaćete šifre i trikove za najnovije igre, za sve trenutno aktivne igračke platforme: PS, SONY PLAYSTATION, SONY PLAYSTATION 2 NINTENDO 64, NINTENDO GAME BOY, NINTENDO GAME BOY COLOR, NINTENDO GAME BOY ADVANCE, SEGA DREAMCAST. Sve na jednom mestu, dostupno u svakom trenutku.


















041·20·20·20

Osobe mlađe od 18 godina mogu da zovu uz odobrenje roditelja!



Kermit

fear effect
RETRO HELIX



Konačno i FF2 dođe na red. Uopšte se ne čudim što ste tražili rešenje za ovu igru. Popriličan broj zagonetki, nekih koje nisu baš lagane, je uplašio i namučio dobar broj čak i ozbiljnijih igrača. Iskreno rečeno, i ja sa se u jednom trenutku zabrinuo, jer nisam bi osiguran da ću stići da odradim celo rešenje do izlaska broja. Kao što možete videti, uspeo sam na vašu, a bogami i moju veliku radost.
Već smo lagano u problemu, zato pišite i šaljite ankete jer ne znamo šta da radimo dalje.

Fear Effect 2: Retro Helix

Ponovo smo u društvu Hane, Rain, Dekea, Glasa, Mista, Jin i ostalih. Imaćete na raspolaganju impozantnu gomilu različitog oružja, neprijatelja ljudskih i neljudskih. Trudite se da uvek kada je moguće, koristite "tiha ubistva" (nožem), naravno samo sa ljudskim neprijateljima. To će vam vratiti malo energije, a neće uznemiriti ostale neprijatelje. Pa, da polako krenemo na rešenje.

Disk 1: Akvadukt

Posle poduže uvodne animacije, naći ćete se (vodite lik Hane) u podmornici sa Rain. Pokušajte da zapamtite što više slika koje će vam Jin pokazivati. Kada stignete i napustite podmornicu, pratite Rain. Kada se nađete u prostoriji i preuzmete kontrole nad Hanom, prvo snimite poziciju (to radite što je češće moguće) i izađite kroz leva vrata. Idite niz hodnik i prođite pored dvoja vrata, trenutno vas ne interesuju. Kada čujete zvuk potegnite oružje i spremite se za susret sa "Fikserima".



Legenda kontrolera



Preporučujemo pumparicu jer oni nisu nimalo naivni kao neprijatelji. U centru prostorije nalaze se vrata koja se otvaraju žutom karticom koju nemate, pa ih ignorišite za sada. Idite u hodnik levo od njih i do kraja. Posle animacije sa pacovima uzmite metalnu kuku. Vratite se nazad i prođite mesto za snimanje, pa idite do otključanih vrata u hodniku. Uđite i razvalite rešetku na podu kukom, pokupite Yellow Keycard i vratite se do mesta gde možete da je upotrebite. Kada uđete, naći ćete se u sobi sa generatorom. Siđite niz merdevine i upotrebite ručicu generatora.



EVO REŠENJA

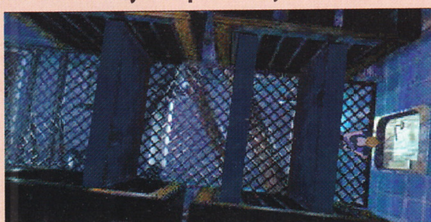
Javiće se Rain i pozvati vas u glavni hol. Vratite se do nje i usput koknite 3 "Fiksera". Kad stignete do Rain, vrata će vam se zatvoriti ispred nosa. Ona vam



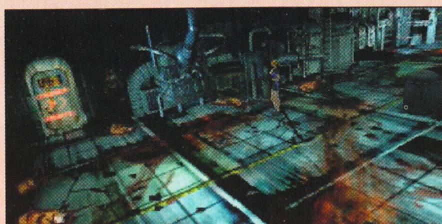
kaže da ponovo pomerite prekidač, ali usput vas čeka još jedan "Fikser" koji vas gađa granatama. Pištolji su vam u principu beskorisni protiv većine neprijatelja, pa se ne oslanjajte previše na njih. Vredno skupljajte municiju i koristite pušku. Posle još jednog "Fiksera" uđite i ponovo pomerite polugu. Sledi animacija, sve leti u vazduh i vi preuzimate lik Rain. Rain ima slična oružja kao Hana, pa se ništa značajno ne menja. Sa njene leve strane se nalazi mesto za snimanje pozicije. Upotrebite ga i krenite kroz mlazeve pare. Zapamtite kako se kreću -



neće vam biti veliki problem da prođete. Naoružajte se pumparicom jer vas čekaju dva "Fiksera" čim prođete vrata. Odmah trčite levo, koknite prvoga sa dva metka, zatim sačekajte drugog da krene u drugi ćošak pa "odradite" i njega. Siva vrata vas vode u ćorsokak, pa idite dole niz mardevine. Tu je još jedno mesto za snimanje i druga vrata. Ovaj prolaz je pun platformi koje se pomeraju.



Ovuda ćete proći nekoliko puta, nije toliko teško pošto se polako kreću. Možete ih jednostavno (da li baš?) pretrčati. Čim prođete, počistite "Fiksera" i pokupite sakriveni Uzi koji je na vrhu najbližeg sanduka. Idite do sledećih vrata i spremite automatsku pušku, čeka vas novi neprijatelj - "Tehničar". Oni će se nalaziti po celom nivou i prilično su ranjivi, a ostavljaju važne stvari kao što je municija za Uzi. Ako ih ne dirate, neće ni oni vas, nego će panično da se sakrivaju. Dakle, imate 4 "Fiksera" i jednog "Tehničara". Prvo upucajte "Fiksera" pravo pred vama i pustite "Tehničara" da pobegne. Onda će vam se nanizati, jedan po jedan, ostala tri "Fiksera". Lak zadatak. Ovo je važna prostorija za kasniji nastavak igre.

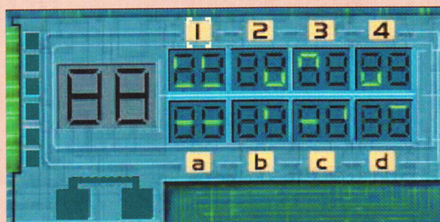


Zapamtite veliku sivu mašinu i dvoja vrata koja vode do bitnih pozicija u igri. Uđite na desna vrata i snimite poziciju, pa se vratite u laboratoriju i uđite na leva. Imate dva "Fiksera". Leva vrata vode do isključenih kompjutera pa je besmisleno da ulazite. Uđite na desna, tj. pravo i upotrebite vaš Flash Disc na konzoli obezbeđenja. Na žalost, čeka vas zamka i to je prva zagonetka. Imate 3 minuta da je rešite pre nego što se Rain uguši. Treba da ispremeštate brojeve tako da dobijete kodove za 80-ti i 86-ti sprat. Šifre su:

80-ti sprat: 1, 2, 3, 4, c, d

86-ti sprat: 2, 3, 4, a, b, d

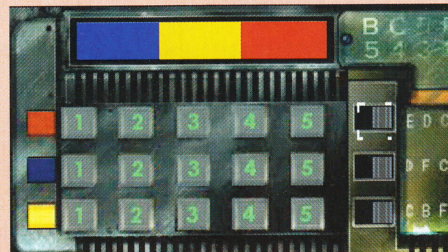
Nemojte se previše pouzdati u ove šifre, zato što mogu biti drugačije. Poenta je da pomoću segmenata brojeva sklopite odgovarajuću cifru (prvo 80 pa 86).



Ovo je najlakša zagonetka i imate dovoljno vremena. Kada pogodite šifru, otključaćete vrata i isprogramiraćete vaš disk sa pristupnim šiframa za kasnije. Idite nazad u laboratoriju i odatle kroz desna vrata, snimite poziciju i idite kroz upravo otključana leva vrata. Za desna vam treba šifra koju još nemate. Pošto ste ušli upucajte "Fiksera", idite pravo do kraja i uđite. Pre nego što uđete, levo ćete videti pokvarenog "Fiksera".



Ostavite ga, trebaće Hani nešto kasnije. Pošto ste ušli, videćete jednog "Tehničara". Ne dirajte ga i neće ni on vas, pa priđite konzoli koja svetli. Sledeća zagonetka vas čeka. Priđite konzoli i otkucajte: *"31452"* za plavo svetlo, zatim *"45123"* za žuto i *"23451"* za crveno. To će aktivirati mašinu u sobi sa potopljenom platformom, uključiće se isključeni kompjuteri koje ste mogli ranije da vidite i aktiviraće se konzola pored vas. Upotrebite je i to je još jedna zagonetka. Sa brojevima se barata tako što broj iz donjeg reda osvetlite sa X i postavite kursor u polje



između dva broja i opet pritisnete X da ga tu prenesete. U pitanju je prosta matematika (sabiranje i oduzimanje), a brojevi su u gornjem redu: 2, 5, 10, 13, a u donjem 1. Kada ukucate brojeve, pritisnite OK i to će isušiti prolaz.



Ponovo preuzimate Hanu pa odmah snimite poziciju. Preko puta se nalazi video traka i vrata koja se ljuljaju. Krenite napred dok se vrata ne otvore, a onda se na L1 okrenite i trčite koliko vas noge nose do mesta odakle ste krenuli! Pacovi će pasti u vodu i moći ćete da prođete, a ako zakasnite ... Vratite se i pokupite video kasetu. U bllizini je jedan "Fikser", a dva "Tehničara" se nalaze iza prvih vrata na koja naiđete. Tu je i pokvareni "Fikser" od koga treba da uzmete PISTON. Tu se nalazi i skriveni Uzi unutar male "tvrđave" od buradi. Vratite se u hodnik koji je blokiran zidom pare. Da bi prošli treba da rešite zagonetku. Rešenje se nalazi na suprotnom zidu, ako znate šta gledate. Stvar je u isključenim linijama.



Svejedno, ako nemate živaca za rešavanje, rešenje je s leva na desno: 5 plavo, 4 plavo, 3 žuto i 2 žuto. Kad se para isključi idite hodnikom i srešćete još jednog ranjenog tehničara.

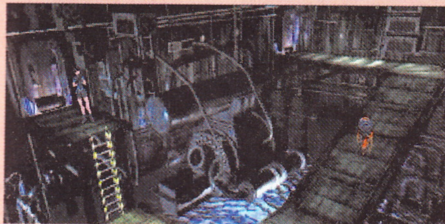


On će vam dati Mirror Segment i zelenu karticu. Posle razgovora sa Rain, preuzimate kontrolu nad njom. Uzmite pušku ako je već nemate i izađite napolje. Odmah vas čeka "Fikser" i videćete neku senku u dnu hodnika. Vratite se u sobu za snimanje i imate još jednu mušteriju za utamanjivanje, pa ponovo snimite pozici-

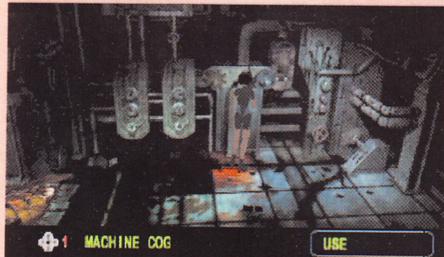
ju. Izađite u laboratoriju i idite iza buradi i sledi animacija. Videćete nekog mutanta koji bi vam rado razbio glavu sa ogromnim francuskim ključem.



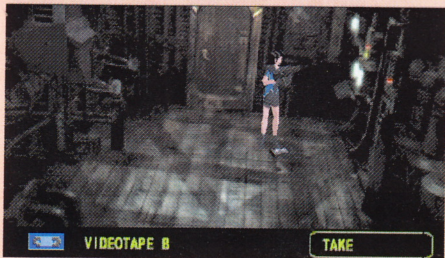
Ispraznite šaržer u njega i on će na kratko da padne. Priđite mu i posle animacije ćete opet preuzeti Hanu. Popnite se na najbliže merdevine i pokupite deo mašine i upotrebite zelenu karticu da otvorite vrata. Naći ćete se u drugoj hali pa idite u glavni hol i iz njega izađite kroz desna vrata. Pazite na "Fiksera" koji će se pojaviti. Čim siđete niz merdevine, upucajte ga i pokupite minuciju i Fixer Head Key, pa nastavite do drugih vrata.



Čim izađete čeka vas "Fikser". Blizu ste mesta za snimanje pozicije, a tu je i koridor sa pokretnim platformama koje treba da pređete. Imate još dva "Fiksera" na putu do laboratorije koja je opet prazna. Idite do mašine i upotrebite zupčanik.



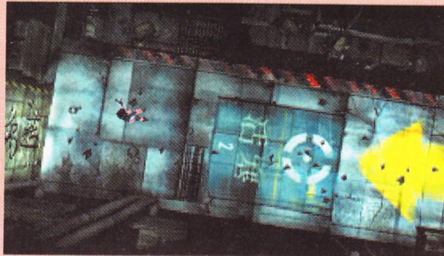
To će aktivirati još jednog "Fiksera" koga treba da nađete i uništite, jer će vam ostaviti bateriju koja vam treba. Da stignete do njega, vratite se na sam početak igre (hm, malo dosadno). Pokretne platforme je malo teže preći sa ove strane pa se pripazite. Snimite se gde god možete i pazite se "Fiksera" koji će se pojaviti usput.



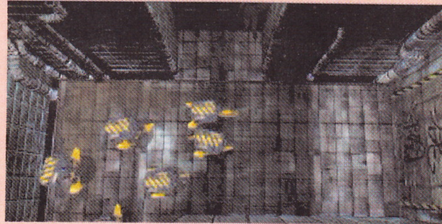
Kad uzmete bateriju, vratite se ponovo nazad do mašine i uđite na vrata levo od nje (crvena). Uništite dva "Fiksera" i idite do vrata na kraju hodnika, u sobi gde je bio isključen kompjuter. Tamo je još jedan "pacijent" koji će vam ostaviti video traku B. Uzmite je i idite do kompjutera. Hana će sama da ubaci kasete. Traka A je nebitna, dok traka B sadrži šifru koja vam treba. Zapišite je i vratite se u laboratoriju pa uđite na vrata desno od mašine. Snimite poziciju i ukucajte kombinaciju pored zaključanih vrata.



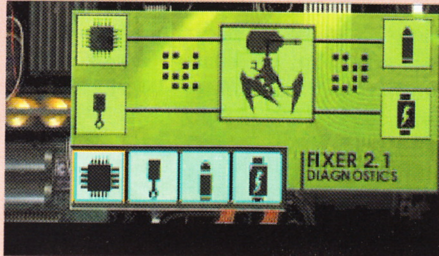
Uđite sa prstom na obaraču! Tu su dva "Fiksera" koja bacaju granate, pa kad ih se rešite pogledajte dole i videćete gomilu "Fiksera" koji nešto popravljaju.



Izađite kroz vrata i videćete bure. Upotrebite " Blasting Cap" na buretu i sakrijte se u ispust pored vrata.



Sačekajte "Fiksere" da potrče da poprave stvar, pa im se provucite iza leđa (šunjajte se) i izađite pa sredite 4 "Fiksera". Siđite dole i ubijte još jednog pa priđite stolu sa alatom. Naći ćete Fixer Chip. Vratite se nazad. Sada imate sve delove koji su vam potrebni da popravite "Fiksera" koga je Rain našla ranije. Idite tamo i pazite se usput. Ako ste zaboravili, vratite se do vrata sa šifrom, pa uđite na desna koja su i ranije bila otključana. Upotrebite "Fixer Head Key" i postavite čip na mesto



i "Fikser" će popraviti vrata pa će se opet raspasti. Uđite i videćete "Tehničara". Ostavite ga, snimite poziciju pa siđite merdevinama. Naći ćete se na velikoj platformi, a tu je i Rain, ali na žalost nije baš sama. Čeka vas - BOSS: *Spooky*. Veliki je, ima veeeliki francuski ključ i mnogo je ružan. Osim toga, imun je na municiju malog kalibra, pa se naoružajte puškom, a nije imun na struju što je podatak koji zlata vredi. Tako ćete ga i pobediti - strujom. Treba da pucate u njega tako da ga odbacite do naelektrisanih vodopada. To treba da uradite 3 puta i on je pečen.



Zatim priđite do Rain koja će vam reći da je Spooky postavio bombe svuda naokolo i da imate samo 2 minuta da ih se rešite.



Ona će otključati vrata u hodniku kroz koja niste mogli da prođete. Ovo nije teško, vremena je dovoljno. U jednoj sobi vas čeka Tehničar a u drugoj Fikser. Bombe ćete deaktivirati tako što ih "Upotrebite" (USE). Vratite se do Rain i ponovo snimite poziciju. Kada joj priđete, Spooky će da se povampiri i da digne sve u vazduh (033). Kad dobijete kontrolu nad Hanom, trčite najbrže što možete i kada priđete vratima držite △. Verovatno nećete uspeti iz prve, ali nije bitno, snimili ste poziciju. Posle animacije sledi:

Drugi disk - Palmetto Lavirint

Igru počinjete kao Rain. Izađite na vrata i ispred vas će biti "Čuvar Lavirinta", okrenut leđima.



Ovo je poprilično tupava sorta neprijatelja, ali je problem što ih ima mnogo i svi imaju Uzi. Lako im se možete prišunjati i upotrebiti nož. Odmah imate trojicu, a odmah dalje još petoricu. Krenite drugom rampom na gore i uzmite nož. Imate trojicu čuvara koji su blizu i ako ih ne sredite u tišini imaćete tri Uzija protiv vas, što ne ide na dobro. Konačno ulazite u lavirint. Uzmite Uzi i idite lagano. Kad čujete otkucaje



srca, spremite se za neprijatelja i kad se pojavi - upucajte ga. Ovo je lako, a i lavirint nije komplikovan. Kad uđete, čekaće vas nekoliko čuvara. Nisu u grupama, pa možete da ih sredite kako vam se sviđa. Naići ćete na tri kvadrata na podu. Kada ih zgazite, otvoriće se zid i videćete čuvare dole. Rain će se požaliti Hani kako ne može da ih sredi, međutim Hana kaže - moraš! Pa kad se mora, nije teško. Uzmite snajper i pogledajte kako se Rain snalazi sa njim. U lavirintu ćete videti jedan žuti ventil na zidu pa ga okrenite da se isključi vodopad. Pošto su čuvari sređeni, nađite još jedan zid koji se spušta i iza njega ćete videti zastavu. Pucajte u nju i Rain će, ne baš spretno sići dole. Dole će pokupiti Jinov paket i javiti se Hani, koju ćete vi preuzeti.

Deo treći: Zabava

Odmah snimite poziciju i pazite se čuvara.



Dok ih ne dodirujete nećete imati problema. Ako niste prilikom setovanja igre isključili opciju Quick Draw, uradite to sada, jer slučajno potezanje oružja će završiti igru. Ovde, na zabavi imate 3 sprata. Prvi je nezanimljiv, na drugom su ženske i muške prostorije (WC) gde je i mesto za snimanje i liftovi. Idite na treći sprat.



Pratite crveni tepih i pokušajte da uđete pomoću vaše V.I.P. narukvice. Čuvar će vas odbiti, pa idite na drugi sprat i desno od rampe videćete nekog tipa u odelu. Prođite pored njega i "kao slučajno" ga udarite i on će početi razgovor sa vama, tačnije da "muva" Hanu. Idite od njega i ponovo se vratite dok vam ne bude dao čašu punu pića. Idite uz stepenice i prođite crveni tepih. Opet vam sledi razgovor i dobićete zvonce i zlatnu V.I.P. narukvicu. Sada idite tepihom i čuvar će



vas pustiti. Kada prođete u deo gde su važne ličnosti, sve će vrveti od čuvara sa detektorima metala. Idite do tipa u belom sakou koji se nalazi u ćošku (to je Dr. Liu) i upotrebite punu čašu na njemu. Posle zdravice i poljupca, Hana će mu otkinuti vlas kose. Krenite da napustite V.I.P. prostor i posle animacije preuzimate Rain. Vratite se u Palmetto lavirint preko rampe koju treba da postavite pomoću prekidača pored vas.



Ponovo imate par čuvara koje treba da sredite. Vratite se na početak odakle ste i ušli u lavirint. Kad izađete iz lavirinta, opet će vas čekati tri mušterije koje treba obraditi nožem da ne dižu galamu.

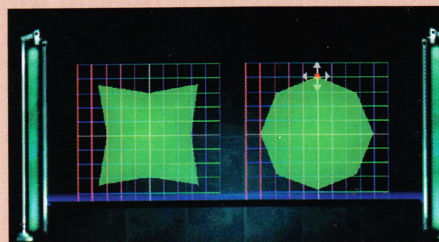


Još jedan će stajati pored isključenog vodopada, ali on nije problem. Popnite se merdevinama koje je vodopad sakrivao i pre ulaska se naoružajte sa tejzerom (Arc Taser).



Unutra su tri čuvara, okrenite se prema najbližem (njeno desno) i držite ✕ dok sva trojica ne padnu (struja iz tejzera će se odbiti od prvog i zahvatiti svu trojicu). Kad ih sredite upotrebite Maintenance Keycard da otvorite vrata. U hodniku je mesto za snimanje pozicije, a odmah iza vrata vas čeka još jedan čuvar. Videćete kompjutere i upotrebite disk i čeka vas prva od tri zagonetke koju treba da rešite.

PUZZLE: Geometric Lock
Ovde treba da napravite oblik kao što je sa leve strane.



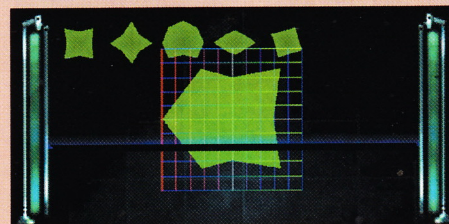
Da se ne mučite mnogo, proučite legendu i uradite ovako:

Legenda:
U = Gore
D = Dole
L = Levo
R = Desno
- = Bez promene

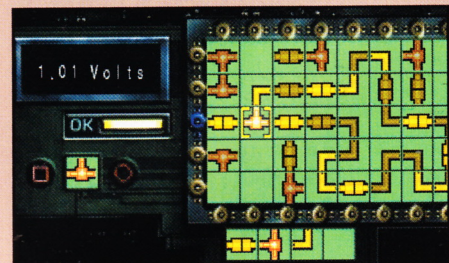
Normal Mod:
#1: D, U, D, U, D, U, D, U
#2: U, D, U, D, U, D, U, D
#3: U, U, U, U, D, U, U, U
#4: D, D, U, D, D, D, U, D
#5: D, L, D, L, D, L, D, L
#6: D, R, U, L, D, U, D, U

Hard Mod:
#1: U, D, U, D, U, D, U, D
#2: D, L, D, L, D, L, D, L
#3: D, R, U, L, D, U, D, U
#4: D, U, L, D, -, D, R, U
#5: D, L, R, D, -, L, -, R
#6: L, D, R, U, -, D, L, U

Ako pogrešite, △ će vas vratiti na početak. Kao što vidite šifre za Hard i Normal mod nisu iste. Posle svakog poteza pritisnite ✕ da ga potvrdite. Imate 6 oblika i kada ih sve uradite otvorićete sistem za održavanje.



Idite u drugu prostoriju i upotrebite kontrolnu tablu i sledi:
PUZZLE: Electronic Loop
Ovde treba da upotrebite komade provodnika da kompletirate šemu i da zatvorite strujno kolo koje počinje od plave tačke sa leve strane. Pomoću ○ i □ možete da rotirate delove da ih uklopite kako vam odgovaraju.

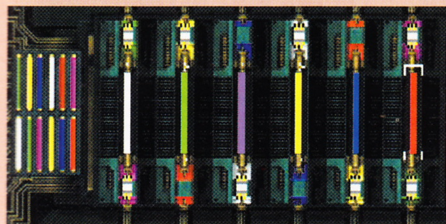


Znaćete da ste stavili komad na pravo mesto kada čujete "blop" i kada se voltaža smanji za 1. Kraj je kada voltaža padne na nulu. Ako ne umete da se snađete sami upotrebite sledeću šemu. Zamislite ili nacrtajte tablu sa poljima i obeležite je ovako:
1 2 3 4 5 6 7 8
A - - - - - - - -
B - - - - - - - -
C - - - - - - - -
D - - - - - - - -
E - - - - - - - -

Sada ravne konektore stavite na polja: B4, C1, C3, C7, D8, E5, ugaone stavite na: A6,

B2, B5, D4, E4, E7, E8 i na kraju T-računu stavite na C2. Idite levo na OK i ti će isključiti sistem nadzora tako što će se slika vrteti u beskonačnoj petlji. Uđite u sledeću sobu i priđite kontrolnoj tabli da rešite i treću slagalicu - kutiju sa osiguračima.

PUZZLE: Fusebox
Pogledajte levo i videćete dve šeme, vas zanima ona donja. Boje morate da složite kao što su na njoj. Da bi mogli da menjate žice, one ne smeju da budu pod naponom. Male varnice na njihovim krajevima NE SMEJU da postoje što znači da osigurače na njihovim krajevima treba da uklonite. Sklanjate ih tako da boje osigurača odgovaraju bojama žica. Nije teško, ukapiraćete za 2 minuta.



Kad završite, vratite se kuda ste došli, jer je u nastavku previše čuvara da bi mogli da prođete. U svakoj sobi je po jedan čuvar okrenut leđima tako da ga lako možete srediti nožem. Dobićete od njih i Bridge Control Card. Kad prođete sobu za snimanje, i dalje nožem, ubijte prvog čuvara pa uzmite uzi i napunite drugog koji je na drugom ekranu i ne može da vas vidi. Ponovo morate da prođete kroz Palmetto lavirint koji je ponovo pun čuvara. Da dođete do njega treba prvo da sredite 5 čuvara, prva dva možete nožem, a drugu trojicu Uzijem iz klečećeg položaja. U lavirintu, idite do prvog zida koji se spušta i siđite niz rampu pa upotrebite Bridge Control Card na kontrolnoj tabli koja je skroz na drugom kraju. Posle scene presvlačenja, Rain stiže na žurku.

Deo četvrti: Liftovi



Sve što je važilo za Hanu, važi i za Rain. Hana vam je rekla da uhvatite čuvara koji je na pauzi. Jedino mesto gde su čuvari na pauzi je naravno - muški WC. On sada



nije čuvan pa uđite unutra. Ako vas uhvate samo će vas izbaciti napolje, neće se završiti igra. Dakle, prišunjajte se čuvaru u dnu WC-a i "upotrebite" ga. Posle animacije imaćete Elevator Keycard. Idite do liftova koji su pored ženskog WC-a i upotrebite karticu. Kad uđete u lift, čućete se sa Hanom i preuzećete kontrolu nad njom. Idite do istog lifta i uđite. Upotrebite Rain (uf, nemojte da vam svašta padne napamet zbog ovolikog "upotrebljavanja") i idite do kamere u ćošku pa upotrebite svoju haljinu na njoj. Posle kraće "porno" scene promenite disk (ponovo prvi). Počinjete kao Hana i odmah snimite poziciju.

Disk I

Idite napred i popnite se uz merdevine. Lift će početi da se kreće, ali vi nastavite da se penjete i Hana će uraditi šta treba. Posle razgovora preuzimate Rain.

Peti deo: Matchmaker

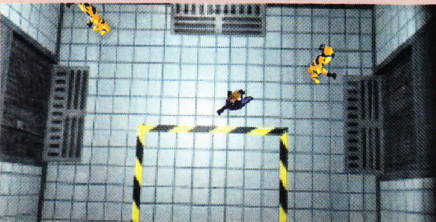
Naoružajte se tejzerom i uđite na desna vrata. Nailazite na novog neprijatelja "Akrobatu". Pošto izvode svakakve kerefeke, teško ih je ubiti, pogotovo ako ih je više. Upotrebite tejzer i ubićete sve što je u prostoriji, ako imate dovoljno struje.



Zato pazite da je uvek pun (sam se dopunjuje kada ga ne koristite). Prvi koga ubijete će vam ostaviti Biohazard Keycard. Vratite se u glavni hol i idite kroz okrugla vrata.



Utamanite još jednog "Akrobatu" i snimite poziciju. Upotrebite novu karticu da otvorite vrata pred vama. Čim uđete, čekaju vas još dvojica okrenuti leđima. Upotrebite nož da ih eliminišete pošto vas tako lepo mole.



Uđite na leva vrata koja su jedina otključana i priđite do svetleće čaure i upotrebite je. Rain će obući zaštitno odelo i izgubićete oružja. Imaćete samo Plazma rukavice.



Bljak. Svi sigurnosni kodovi su promenjeni pa ćete morati da se pozabavite time. Ne dirajte nikoga i niko neće dirati vas! Nemate nikakve šanse i zato ne pokušavajte da se borite. Jednostavno se pravite kao da ste sami. Vratite se u glavni hol i uđite na desna vrata. U dnu hodnika naći ćete zaključana vrata sa 6 cifara na njima. One ne rade ovde, ali zapišite broj.



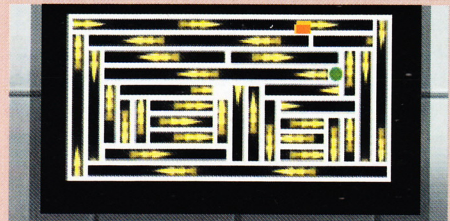
Vratite se nazad u glavni hol i idite do vrata preko puta, pa uđite i na levim vratima upotrebite Video Room Keycard. Idite do konzole i ukucajte broj koji ste zapisali.



Aktiviraćete video sistem i čeka vas zagonetka. Priđite drugoj konzoli i čeka vas:

PUZZLE: Video Lavirint

Zagonetka je laka, samo treba da dovedete kvadrat na zelenu tačku. Pritisnite jednom desno, pa kad budete stigli gore, dva puta na dole i to je to.

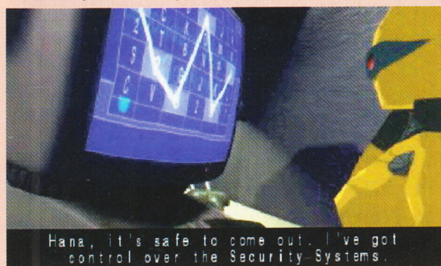


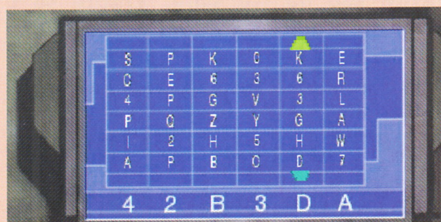
Na Hard nivou je sve isto, ali se brže kreće. Rešenjem zagonetke ste aktivirali monitore obezbeđenja. Od 9 monitora, 7 je beskorisno, ali srednji desni i donji desni imaju biitne informacije. Videćete kako neko ukucava kod "4615207" i zapišite i njega. Izađite iz ove sobe i idite do sobe gde ste zapisali prvu šifru pa unesite novu. Unutra je gomila "Akrobata" ali pravite se da ih nema. Upotrebite Bypass Keycard i uđite u sledeću prostoriju. Priđite plavom ekranu i upotrebite Flash Disc. Čeka vas zagonetka:

PUZZLE: Alignment Code

Vi u stvari imate kod. Pojavljuje se u do-

njem delu ekrana. Istumbajte cifre po istom redosledu kako ste ga videli na pretposlednjem monitoru od onih 9. Poređajte cifre po istoj šemi.





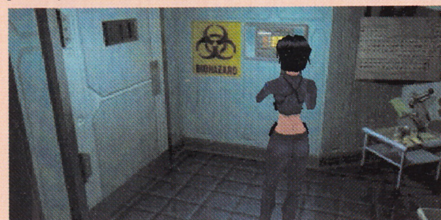
Ako se ne sećate šeme, uradite to ovako:

\- - - - - -
\- - - 3 - -
4 - - - - -
\- - - - - A
\- 2 - - - -
\- - B - D -

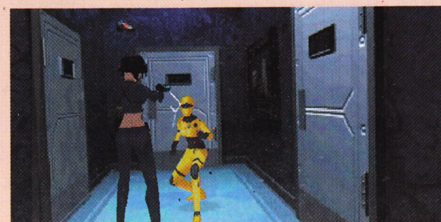
i kad završite čućete zvuk i Rain će razgovarati sa Hanom. Preuzimate Hanu i odmah nju čeka zagonetka, jer je aktivirala senzor pokreta. Imate 30 sekundi da je rešite:

PUZZLE: Senzor Pokreta

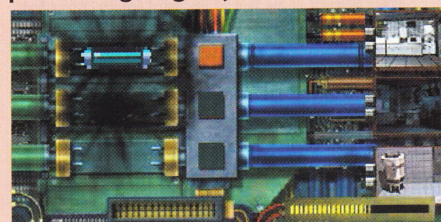
Pretrčite sobu do vrata sa desne strane i pucajte u tablu na zidu.



To će isključiti senzore i uništiti kutiju sa osiguračima u drugoj sobi. Pre nego što napustite sobu, uzmite Dispersion Canister i naoružajte se sa tejzerom. Čeka vas jedan "Akrobata" koji će vam ostaviti Security Keycard. Idite kroz leva vrata i "spržite" još jednog, pa upotrebite Security Keycard za vrata na kraju hodnika. Idite do kutije sa osiguračima i



prebacite ga u gornji slot. Uđite u



desnu sobu i naći ćete bitne podatke na kompjuteru - šemu veza DNK delova. Sad idite u levu sobu i pređite



preko mosta. Napašće vas novi neprijatelji "Mačije Oči". One su spore i poprilično tupave, ali su dosadne. Ako vas dotaknu - eksplodiraju. Čak su i mrtve opasne jer eksplodiraju nekoliko sekundi pošto ih uništite, pa pazite kad prolazite pored njih. Tejzer ih parališe tako da možete lako da ih upucate. Ako imate SS 2000, to će ih baš srediti. Na kraju mosta u sledećoj prostoriji još dva neprijatelja čuvaju kutiju raketa, EMP i kutiju municije za bacač plamena. Leva vrata raznesite sa Blasting Cap-om i unutra je SS 2000 i RL 480. Iza drugih vrata nalazi se prva od 4 laboratorije koje treba da posetite. Upotrebite uzorak kose (Hair Sample) na kompjuteru. Dobićete Genetic ID Card. Izađite napolje, idite do osigurača i stavite ga skroz dole. Idite levo i uđite u dekontaminacionu sobu i na kraju prođite kroz vrata pomoću Genetic ID kartice. Kad uđete nemojte da vas izgled zavara, soba uopšte nije sigurna jer je ispresecana laserima koje ne vidite.



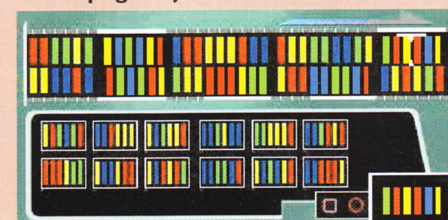
Upotrebite Dispersion Canister da vidite kakva je situacija. Kad prođete do kraja, čućete se sa Rain i preuzećete nju. Napustite sobu u kojoj ste i priđite konzoli u drugoj sobi koja ranije nije radila. Opet vodite Hanu. Produžite i prođite kroz prva vrata. To je mala prostorija sa "Mačijim Okom" unutra i cilindrom sa leve strane. Upotrebite E.L.P. na čeličnim vratima. Uzećete Centrifuge Tubes

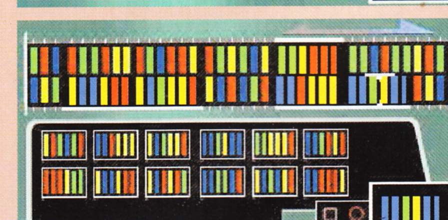


i to upotrebite na cilindru u sobi da dobijete Purified Tubes. Vratite se do osigurača i poslednja promena je na sredini, pa idite u laboratoriju gde ste započeli nivo. Utamanite dva neprijatelja i pronađite taster koji možete da upotrebite. Kada ga nađete upotrebite Purified Tubes na njemu. Dobićete Gland Blot G, Blood Blot A, Nucleus Blot T i Cell Blot C bar kodove. Svi su drugačije boje. Sada treba da nađete 4 kompjutera na ovom spratu i na njima da upotrebite bar kodove da biste dobili 4 diska. Prvi je u ovoj sobi, a na svima se vrti skrinsejver u određenoj boji. Drugi je u sobi gde ste gledali film o DNK, jedan je u laboratoriji gde ste napravili Genetic ID Card i poslednji je u laboratoriji iza lasera. Usput će vas napadati ponovo gomila neprijatelja. Čuvajte se zasede koja vas čeka preko mosta. Tu slobodno upotrebite SS 2000. Kad pokupite sva 4 diska, idite u malu sobu gde je bila centrifuga i uđite na vrata koja niste dirali. Unutra je gomila "Mačijih Očiju" koje su neaktivne. Ne dirajte ih i idite do kumpjutera pa upotrebite DNA Code disc. Čeka vas zagonetka:

PUZZLE: DNK Sekvenca

Zapamtite kako se boje uklapaju jedna sa drugom. Možete da koristite □ i ○ da okrenete deo da odgovara. Crvena odgovara žutoj, a plava zelenoj. Tako uklopite delove. Nije uopšte komplikovano, samo dobro pogledajte šta vam treba.







Kada uklopite slagalicu, preuzimate Rain.

Šesti deo: Oružje za masovno uništenje

Morate da mislite brzo i treba da napravite neku diverziju. Idite u glavni hol i prođite kroz vrata za koja vam treba Biohazard kartica. Pritisnite veeeeliko crveno dugme na zidu i ući ćete u



sobu gde se nalazi žena u zelenom. Idite do nje i daće vam DNA Virus. Čim izađete snimite poziciju. Pošto vam treba diverzija, upotrebite Blasting Cap na prozoru kontejnera. To će vas otkriti i znaće

da ste Vi neprijatelj. Sledi vam bitka sa "Akrobatima". Uzmite jedino što imate - Plasma Wrists i probijajte se do lifta. Nije loša ideja i da se ne tučete sa njima, nego samo da protrčite. Pokušajte i tako i snimite poziciju gde god možete. Na mostu imate tri neprijatelja koji čuvaju mesto za snimanje, tako da njih morate da eliminišete. Ova bitka je do sada najteži deo u igri. Čim se snimite, trčite do drugih vrata, jer u protivnom... Iza sledećih vrata čeka vas iznenađenje -

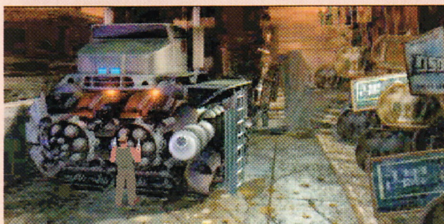
BOSS: Spooky #2

Ovaj Boss je prilično spor, ali je odlično naoružan. Može da vas iseče sa rafalom ili napenali sa raketom. Vi i dalje imate samo Plazma rukavicu. Moraćete da čučnete i tako izbegnete rafale i odmah pucajte u njega, a kad klekne, ustanite i protrčite pored njega. Kad ustane, okrenite se i ponovo čučnite i tako dok ga ne sredite. Kad padne, završili ste i ovu misiju. Ubacite disk 4.



Sedmi deo: Niko nikad nije išao tamo

Igru počinjete sa Dekeom. Odmah pokupite Genetic Marker. Odmah posle animacije trčite koliko vas noge nose, jer je tupson izazvao eksploziju pre nego što je napustio zgradu. Posle sledeće animacije naći ćete se okruženi novim neprijateljima - mutantima. Oni su spori i napadaju u gomilama. Najbolje ćete ih se rešiti ako ih tamanite duplim oružjem (pištolji ili Uzi), a veće oružje čuvajte za kasnije i skupljajte municiju. Kad ih utamanite pokupite Machine Key, pa idite kroz vrata. Levo je veliki kamion, ali nema goriva. Idite na sledeća vrata i naći ćete Diesel Fuel. Snimite poziciju i vratite se do kamiona. Upotrebite gorivo i popnite se na kamion pa upotrebite Machine Key. Posle animacije i još jednog mutanta, pronađite RL 480 blizu kratera. Idite do najbližih vrata, a usput naravno - još mutanata. Unutra ih ima još tri komada,



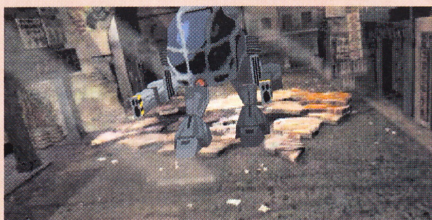
ali nose nešto korisno, Elevator Lock Key i RL 480. Nađite zaključana vrata u koja će Deke da nanišani, pa pucajte. Uđite, pa to isto uradite sa još jednim vratima. Čim uđete, vrlo blizu su dva mutanta, a tu je i mesto za snimanje. Upotrebite Elevator Lock Key na liftu i bićete napolju. Ignorišite mutante i koncentrišite se na dvoja vrata sa zmajevima. Iza levih i desnih se nalaze po tri mutanta, ali i Ancient Gold Crank i Red Crank. Uzmite ih i upotrebite, da biste otvorili vrata u sredini. Unutra se nalazi



mesto za snimanje i dvoja vrata. Iza prvih je slepa ulica i .90 pištolj koji vam ne treba. Iza drugih su dva mutanta i prvi susret sa novim neprijateljem "Sveštenikom". Puška će ih sasvim lepo smiriti i odbaciti tako da možete da prođete dalje. Idite do najbližih vrata.



Posle animacije u kojoj vidite Glasa, stiže Hana i neslavno završava u rupi. Uzmite pištolj i idite do lifta pošto ne možete da prođete putem kojim je otišao Deke. Izađite iz prostorije i upucajte mutanta koji će vam ostaviti Archeology Key. Sa njim otvorite vrata gde vas čekaju tri "Sveštenika", a tu je RL 480 i i drugi deo ogledala. Sada imate kompletno ogledalo i to je ključ za vrata kuda je otišao Deke, pa idite tamo. Kad prođete tri "Sveštenika" i uđete na druga vrata, napašće vas dva mutanta. To je tunel rudnika i idite do kraja. Kad upadnete u zamku, pojaviće se Deke. Brzo promenite oružje i sredite mutante, pa idite na leva vrata. Srešćete se sa Hanom i Glasom i posle animacije preuzimate Glasa, lepo naoružanog. Sredite mutante i prođite kroz zid.



Posle animacije preuzimate Hanu. Upucajte mutante i popnite se na višlje merdevine. U sledećoj prostoriji srešćete Rain i preuzimate kontrolu nad njom. Idite samo pravo i u poslednjem hodniku idite do vrha, pa uđite. Čekaju vas dva mutanta, od kojih jedan ima RL 480. Obavezno ga uzmite zbog povoljnog završetka igre. Vratite se do vrata u podnožju i uđite pa idite niz, pa uz sledeće



merdevine i naći ćete Dekea. Posle animacije, preuzimate Glasa koji je neslavno završio u rupi. Blokiran mu je put do zmajevih vrata. Idite do lifta, popnite se gore i snimite poziciju, pa idite do mesta gde je Deke slupao kamion. Neki starac će vam dati breskvu i Storage Room Key. Uđite opet unutra i spremite pumparicu, pa uđite na prva vrata do ulaza. Unutra su, vrlo blizu 2 mutanta. Uzmite rakete i RL 480, i sa strane imate dinamit. Vratite se do vašeg slupanog vozila i upotrebite dinamit da oslobodite prolaz do zmajevih vrata. Čuvajte se mutanta u liftu.



Kad oslobodite prolaz, idite treći put istim putem - pored "Sveštenika". Odaberite RL 480 i oduvajte tri mutanta koji će vas okružiti. Idite dalje i srešćete se sa Hanom, koja će vam pomoći da potamanite gomilu žgadije. Sledi animacija i promena diska.

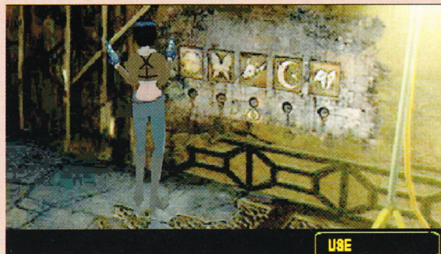


Osmi deo

Igrate kao Hana, i odmah snimite poziciju. Ulaz u Kraljičinu Grobnicu je pravo pa levo. Ne ulazite na vrata uokvirena plavom bojom. Unutra su 3 kostura i malo municije. Uglavnom se ne isplati bitka sa njima. Idite do okrugle prostorije i siđite niz merdevine. Pojaviće se



duh koji vam savetuje da zaboravite Rain, ali Hana naravno to neće, pa ćete dobiti Hair Pin, Gold Buillion, Sun Coin i Moon Coin. Odmah vam sledi zagonetka: Puzzle: Tabla sa novčićima. Ona se nalazi u hodniku kojim ste došli.



Čim priđete, Hana će sama ubaciti Sun i Moon novčiće. Pritisnite Moon, pa onda

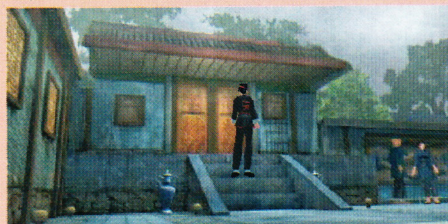
Sun novčić i na kraju donje dugme. To će otključati vrata i imate 30 sekundi da uđete. Unutra vas čeka Terra Cotta



Key na stolu, ali pre toga treba da sredite neprijatelja - "Statuu Čuvara". Za to vam treba 4 metka iz pumparice ili nešto više za Uzi. Pošto ste uzeli ključ, idite u kružnu sobu do crvenih vrata. Upotrebite ključ i naći ćete se u sobi sa bazenom. Ponovo ćete videti duha i naći ćete se razoružani u kineskoj odeći i pred zagonetkom za rešavanje. Upotrebite Gold Buillion na čoveku pored vas. On će vam dati Inn Room Key i Butterfly Coin. Idite do vrata pa upotrebite ključ da uđete. Ako samo legnete na krevet Hana će imati košmare. Zato lezite sa ogledalom. To će vas vratiti kod bazena. Pogledajte simbole na vratima, trebaće vam, i usput, sredite statue koje su oživele, da vas kasnije ne bi gnjavile. Idite do panela i pritisnite Butterfly i Moon novčić. To otvara još jedna vrata u glavnom holu. Srešćete se sa novim neprijateljem "Kosturom". Jedino pravo oružje za njega je puška i ništa drugo. Kad uđete, pomerite se malo levo i to će aktivirati jednog kostura, pa kada ga oduvate aktivirajte i drugog i upucajte ga. Pazite da ne probudite obojicu istovremeno, jer nemate šanse! Ispred vas se nalaze vrata, a iza njih još troja. Otključana su samo krajnja leva. Uđite i odmah se okrenite desno sa puškom u ruci. Čekaju vas 2 kostura i statua. Kosture sredite sa puškom, a statuu sa pumparicom. Dobićete Dig Key. Izađite, pa sa njim otključajte desna vrata. Uđite lagano, pa levo. Probudiće se dve statue, ali sa pumparicom možete da "napumpate" obe odjednom. Dobićete Wood Planks. I na kraju idite do poslednjih vrata i upotrebite dasku na



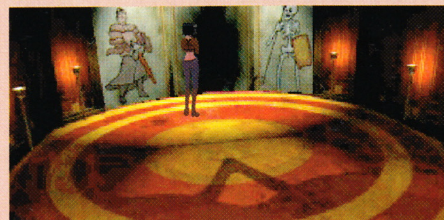
njima - čeka vas duh i sledeća zagonetka: **PUZZLE: Noć i Dan.** Opet ste u kineskoj odeći. Pričajte sa seljacima da dobijete Astronomy Key. On otvara vrata na najbližoj kući. Jedino što možete da



koristite su dve roletne. Na jednoj je nacrtan zmaj, a na drugoj jaje. Spustite dignutu roletnu i dignite spuštenu. Izađite napolje i biće noć, a pojaviće se i duh koga treba da pratite. Dovešće vas do bunara, a odatle treba da izvučete kofu u kojoj je lobanja. Sada se vratite u kuću i



opet se poigrajte sa roletnama da bude dan. Izađite i idite do seljana i dajte im lobanju. Dobićete Lily Coin. E sad, pošto je duh poznati ser*tor, pokušaće da vas ubije. Vratiće vas u sobu gde je statua u jednom ćošku, a municija u drugom. Pre nego što se pomaknete uzmite pumparicu. Vratite se do panela i ubacite Lily Coin u njega. Pritisnite Leptira, Ljiljan i Mesec da otvorite još jedna vrata u kružnoj prostoriji. Usput imate par kostura, a iza poslednjih vrata vas čeka novi BOSS: Zid. Uzmite raketni bacač RL 480 i spremite se za frku. Na rotirajućem zidu pojavljivaće se Minotaur koji puca pravo i jedino njega možete da gađate, kostur koji puca desno, a samuraj levo. Kad vidite sliku sklonite se na odgovarajuću stranu i čekajte Minotaura da raspalite po njemu. Kad uništite zid, idite pravo



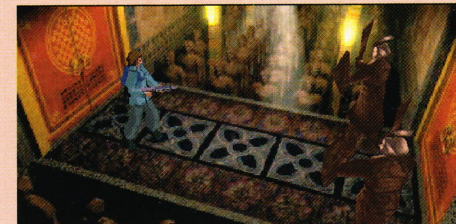
kroz njega, nikako se ne vraćajte sa snimite poziciju! Pojaviće se duh i nova zagonetka **PUZZLE: Pravda.** Idite levo i sa gomile uzmite glineni ćup - Clay Jar. Posle animacije idite pravo i upotrebite gong. Sledi još jedna animacija i sudija vas izbacuje iz sudnice. Idite opet do gomile grnčarije da razgovarate sa Wong Lin. Zatim idite do statua i stavite im zavoje na oči. Ponovo upotrebite Clay Jar



na sudiji i dobićete Bull Coin. Ispred vrata gde ste se vratili čekaju dva kostura. Prvo pokupite municiju pa izađite da ih upokojite. Ako ste ostavili nekog kostura pored



bazena - čekaće vas i on. Idite da snimite poziciju i ubacite novčić. Pritisnite Sunce, Leptira, Mesec, Ljiljan i Bika. Idite do kocke koja se spustila i obe statue će oživeti. Kada ih rastavite na delove, snimite poziciju i skočite dole po Dekea (koji to u stvari nije). Uzmite pušku (assault rifle), jer je to jedino oružje kojim ga možete povrediti. Pucajte samo kad uzme lik Dekea, inače na vredi da trošite municiju. Ako vam nestane municije, pojaviće se, tako da uvek možete da se dopunite. Kada ga pobedite, uzećete Emperor's Plaque. Posle animacije uzimate lik Glasa, koga je prevarila Rain (da li je to Rain?). Odmah snimite poziciju, uzmite pumparicu i idite kroz hodnike koji su puni statua. Kad stignete do



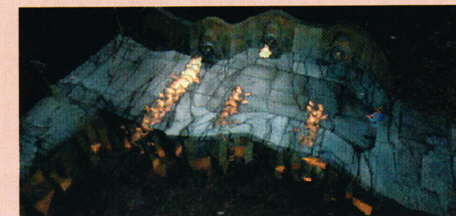
Prvog Vladara Kine, doći će Hana da vas spasi, ali za kratko. Čeka vas

Deveti deo: Testovi

Opet vodite Glasa. Levo je ogledalo sa zagonetkom, a desno ogledalo vas vodi u lavirint. Kad god nešto uradite kako treba i dođete ovde - snimite poziciju! Idite do leviog ogledala i rešite zagonetku: 4 partije šaha. Imate na raspolaganju figure: Mali Vojnik: 10/10, Srednji vojnik: 20/20 i Veliki Vojnik: 35/35. Što je slabija figura, više poteza odjednom može da odigra. Veća figura pobeđuje, ali gubi energije onoliko koliko ima manja figura. Dve iste figure koje se sukobe, poništavaju se. Pošto smo razjasnili pravila - da počnemo.



Dobra ideja je da u startu žrtvujete Srednje Vojnike i uništite njegove Male, da biste mu smanjili pokretljivost. Onda upotrebilte Male Vojnike da mu zarobite zastavu. Četvrta bitka je malo drugačija, jer je odnos snaga drugačiji tj. veći u njegovu. Opet uradite isto - uništite mu Male Vojnike i onda izfintirajte njegovog Velikog koji je spor - da dohvatite zastavu. Kad ga pobedite dobićete Bravery Medal, čućete priču o Qin Shiquahandi i vratićete se pored ogledala. Snimite poziciju i uđite



u drugo. Tu vas čeka pet testova i uglavnom vam trebaju dobri refleksi.

Pređite plamene jezike. Ovo nije teško i niko vas neće napasti - za sada. Kad stignete do ćoška trčite kao nenormalni jer će vas ganjati novo čudovište - Golem. Ne okrećite se i trčite sa unutrašnje strane krivina i u jednom momentu će se staza srušiti i otarasiti vas bede. Kad se rešite njega, imate mali predah na platformi, a posle vas čeka još problema - platforme koje se lome kad stanete na njih. Idite po desnoj strani, i gore desno



imate platformu koja će se, kada krenete ponjoj, rušiti za vama. Sve što treba je - da trčite. Uf, sledeći problem su vatreni gejziri. Treba da pređete kroz njih, ali prethodno pokušajte da utvrdite kojim se redom vatra pojavljuje. Najbolje je da idete skroz donjim delom gde ima najmanje otvora. Kada pređete i to, ponovo sledi jurnjava sa Golemom, ali sada imate bolju startnu poziciju, a on trči brže. Kad uteknete, ostaje samo da uđete u žuto svetlo na kraju staze i onda nastupa - Hana. Ista priča. Levo ogledalo je zagonetka, a desno trka. Idite levo i čeka vas **PUZZLE: Klizajući Lavirint.** Ovde vam ne mogu pomoći, jer je zagonetka svaki put drugačija. Poenta je da kamenčiće ogovarajuće boje stavite redom u dno table kako su boje poređane u kutiji. Kada vašim kursorom udarite kamen, on ide do kraja table ili dok ne udari u neku prepreku. Ne možete da pomerate više od jednog kamena. Dobro uključite mozak i nikako ne pomerajte sive kamenčiće dok dobro ne razmislite. Ako se zaglavite igra će vas sama izbaciti ispred ogledala da počnete ponovo. Pre nego što počnete, dobro sagledajte situaciju i proračunajte poteze. Nije



baš toliko teško, ako brzo ukapirate sistem biće vam dovoljno desetak minuta za rešavanje. Pa srećno vam bilo! Posle zagonetke, idite u desno ogledalo i pređite isti put kao Glas, ali biće vam sto puta lakše, jer znate šta radite, a i Hana brže trči. Kad pređete naći ćete se ispred Qin Shenga i dobićete Mercury Vial i Pearl. Otvoriće vam vrata do broda i



nastupate kao Hana. Treba da pokrenete brod. Upotrebite Emperor's Plaque na prestolu i veslači će da se pokrenu. Idite na pramac i upotrebite Mercury Vial. Stići ćete do Penglai Shana i do **Diska 4.**

Deseti deo: Demoni u bašti

Posle animacije gde se svi gube u magli i Deke sreće Rain, počinjete kao Hana. Uđite u obe sobe u hodniku i pokupite delove mosta - Bridge Tile.





Treba vam 4 komada, po dva u svakoj prostoriji. Kad ih skupite, upotrebite ih na vodi i napravićete most. Uđite u



dvorište i razgovaraćete sa starom ženom koja će vas upravo obradovati sa nekih pet izazova i tužnim završetkom vezanim za Rain. Daće vam Tiger Plaque i Dragon Plaque, a kad izađete, starac će vam dati Digging Tool i Chinese Fan. Odavde ste na teškom putu, i proverite svaki predmet, jer možda može biti upotrebljen. Usput će se pojavljivati najdosadniji neprijatelji u igri "Teleportujući Demoni" koje možete utamaniti sa dva metka iz pumparice (3 na Hard nivou). Obično se ne pojavljuju pravo pred vama, tako da imate vremena za reakciju. Ona 4 ornamenta na podu, na kojima su bili delovi mosta su sada teleporti i vode vas na 4 lokacije: Gore Levo: Gold, Dole Levo: Water, Gore Desno: Fire, Dole Desno: Earth. Ne morate da se vraćate do njih da biste otišli dalje. U svakom svetu imate još teleporta koji vas vode dalje po sledećoj šemi: Plavi: Water,



Crveni: Fire, Zlatni: Gold, Vodeni: Earth. Za početak se teleportujte u Earth. Na kraju pećine imate nekakvu gomilu i tu upotrebite ašov. Dobićete Rock Salt, pa se teleportujte u Fire i tamo sa klupe pokupite Empty Gourd. Idite u Water i upotrebite Rock Salt na cilnidričnom mlinu pored vode. Dobićete so koju treba da bacite u vodu i ubijete čudovište. Zatim će Hana zaroniti po Vodeni kristal i slomiti ašovče. Sada upotrebite Empty Gourd da ga napunite slanom vodom i imaćete Salt Water Gourd. Teleportujte se u Water Garden i upotrebite točak da snimite poziciju i da odsolite vodu koju ste posolili u Vodenom Svetu. Sada se teleportujte u Gold i upotrebite Salt Water Gourd na blatu da formirate platformu. Sledi vam

PUZZLE: Zlatne platforme. Stvar je manje-više jednostavna. Treba da pređete na drugu stranu i pratite način pojavljivanja platformi. Obratite pažnju



na gornju-desnu platformu. Moraćete da balansirate između nje i srednje, pre nego što budete mogli dalje. Obratite pažnju i na gornju centralnu platformu koja spaja gornju desnu i gornju levu. Ona se pojavljuje dva puta dok se ostale pojavljuju jednom. Drugi put kada se pojavi pojavljuje se gornja leva na koju onda možete da pređete. Priđite stalku i uzmite Empty Goblet i Gold Crystal. To će deaktivirati zagonetku i možete slobodno da se vratite nazad. Vratite se u Water i napunite Goblet i Gourd sa svežom vodom pa se teleportujte u Fire. Stanite na centralnu ploču pored vatri i



upotrebite Fresh Water Goblet. Jedan plamen iza vas će zasvetleti drugačije. Uđite u njega i uzmite Fire Crystal.



Idite do peći i videćete da svetli. Upotrebite Empty Goblet i Broken Digging Tool da popravite ašov. Teleportujte se u Earth i idite tamo gde ste već kopali. Upotrebite Digging Tool i

tri kristala koja imate i na kraju Fresh Water Gourd. Dobićete Dijamant. Sada se teleportujte u Water i idite u Water Garden. Napucajte tri demona koji vas željno očekuju i izađite u hodnik. Upotrebite dijamant na drvenim vratima i rešili ste izazov. Hana odlazi u svetlo, a vi preuzimate Glasa u dalekoj prošlosti.

Jedanaesti deo

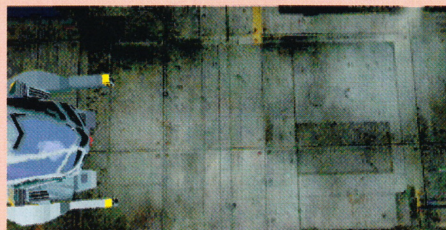
Ovo je NAJTEŽI deo igre. Glas ima flešbek i naravno sreće nove neprijatelje "Flashback Vojnike". Oni su otprilike kao vi što se tiče ranjivosti i pokretljivosti. Mogu da izvedu sve što i vi možete tako da imate dostojne protivnike. Ovde, inače poslednji put imate šansu za "tiha ubistva", pa to koristite da dopunite svoju energiju. Protiv vojnika se uspešno možete boriti obema puškama ili bacačem plamena. Tejzer vam ništa ne vredi iako ga imate. Usamljene primerke možete upucavati raketnim bacačima ili Uzijima, da sačuvate i nakupite municiju za puške i teže situacije. Dakle, upucajte prvu dvojicu pored mašine. Ostaviće vam municiju i Gate Key. Procunjajte okolo i naći ćete i SS 2000. Konačno, idite



na vrata i spremite vaš EMP i pucajte kada se vozilo pojavi na ekranu. Kada se "šlogira" na momenat, prođite pored njega i upotrebite Gate Key da izađete. Odmah imate dva čuvara. Odavde ne možete da izađete na vrata koja vidite, pa se vratite nazad. Pre toga spremite assault rifle i kad krenete ka vratima, mašina će provaliti unutra. Odmah pucajte, ali ne direktno u njega, nego malo u desno u burad i to bez nišanjenja.



Kada se nađete na krovu, imate dvojicu, jednog sa plamenobacačem ispred vas i drugog u senci. Prvo sredite onoga u senci i posle na miru isprašite onog sa bacačem. Upotrebite kuku (Grappling Hook) da pređete na drugi krov gde su dvojica sa puškom i jedan sa bacačem. Pokupite šta su ispustili i idite u ćošak da skočite dalje na krov. Naići ćete na 15 ventilatora od kojih jedan u samom centru povremeno prestaje da radi. Prođite do njega i upotrebite ga kada stane. Pazite da dok idete ne stanete na vrh nekog, jer će vas povrediti. Kada stignete do njegovog centra, Glas će upasti unutra i naći ćete pakovanje C4 eksploziva i mesto za snimanje. Zatim izađite napolje i Glas će ući u mašinu i čeka vas borba sa drugom mašinom i sa još dva vojnika. Ništa



lakše, samo odmah počnite da pucate. (Ako nekim čudom imate PAL verziju igre, postoji mogućnost da ne možete da uđete u mašinu, jer je igra bagirana. Jednostavno idite dalje). Usput će vas napasti i helikopter, a vi nikako ne



smete da stanete ma šta se dešavalo. Na kraju puta ćete stići do merdevina i Glas će se popeti na krov. Helikopter vam je za petama i jedino što možete je da odete do mitraljeza ispred vas. Glas će sam da uskoči i da ga upotrebi u cilju srokavanja helikoptera. Odmah zatim ćete se



naći na susednom krovu sa još dva vojnika. Sredite ih i dobićete Utility Key kojim otvarate najbliži šaht. Silazite još jednom vojniku iza leđa, koji će vam ostaviti Crowbar. Upotrebite pajser za



sledeći šaht i opet imate vojnika. Kad izađete na vrata, vratili ste se na sam početak i imate 3 vojnika. Kada ih sredite, snimite poziciju. Idite istim putem kao na početku i imate dva vojnika napolju i još dva u sledećoj sobi. Ona vrata koja niste mogli da otvorite sada, možete sa Utility Key. Unutra je jedan vojnik okrenut leđima. Pendrek je prava stvar. Izađite kroz šaht i odgledajte animaciju. Glas će postaviti C4 i napraviti rusvaj. Odmah snimite status čim vam se vrati kontrola, a onda lagano i pazite se struje. PUZZLE: Električni lavirint. Dobro proučite sistem pojavljivanja elektriciteta. Uvek ide: dugačko, pauza, kratko, kratko, pauza, dugačko itd. Kratki bljeskovi prate linije na podu. Pogledajte pod za vreme



bljeskova i videćete mala ostrvca koje ne provode struju. E, vi treba da idete od jednog do drugog. Jes' nezgodno, ali nema drugog načina, a i struja se pojavljuje tako da možete da stignete. Ako imate veliki televizor, uživaćete. Kad konačno stignete do vrata, spremite vaš EMP i upotrebite Gate Key. Kad prođete, odmah pucajte jer imate mašinu u zasedi. Kad je ošamutite, na kvadrat promenite oružje i sredite vojnika. Odmah se vratite na EMP i ponovo "ošašoljite" mašinu hodalicu. Oh, kako to zvuči jednostavno, a još lepše je to što vam treba Gate Key da izađete napolje. Nema odmora, odmah vas čeka još po tri vojnika u sledećim sobama. Upotrebite nešto što puca daleko i potamanite ih. U drugoj sobi nađite vrata ispod crvenog svetla i otvorite ih pajserom. Ući ćete u laboratoriju i idite do kreveta u ćošku pa ih upotrebite. Sledi animacija,



dobićete Blood Sample, a posle druge animacije trčite ka pištolju na podu i dobićete Paper Doll od Glasovog brata. Zatim ćete se materijalizovati u Elemental Gardens. Počistite demone i izađite u hodnik pa putem kojim je otišla Hana. Stavite CD 2.

Deo Dvanaesti: Poslednji Testovi

Konačno ćete biti u prilici da sve predmete koje ste sakupili, a niste znali čemu služe - upotrebite. Svaka soba ima amblem koji podseća na neki predmet koji nosite u inventaru.



Prvi test:

Treba da igrate igru "Sajmon Kaže" na kineski način. Imate osam koraka i teško da možete da omanete.

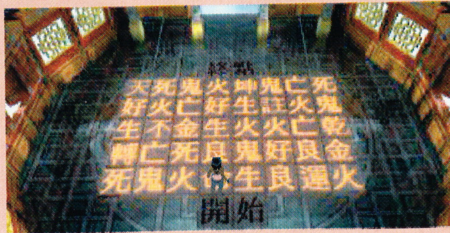
Drugi test:

Glas sreće neku kineskinju sa kojom treba da igra staru dečiju igru, kod nas poznatu kao "Ne ljuti se čoveče". Kada je pobedite nastupa Hana.

Treći test: PUZZLE: Delovi Poda

Slagalica izgleda ovako:

```
 +-1-2-3-4-5-6-7-8
A | x x x x x x x x
B | x x x x x x x x
C | x x x x x x x x
D | x x x x x x x x
E | x x x x x x x x
        S
```



a rešenje je sledeće:

S, E4, D4, C4, C3, C2, C1, B1, A1
nazad do C4
C4, B4, B5, B6
nazad do E4
E4, E5, E6, E7
nazad do E4
E4, D4, C4, C3, C2, C1, D1
nazad do E4
E4, E5, E6, D6, D7, D8, C8
nazad do E4
E4, D4, C4, B4, B5, A5
Istupite napolje i to je kraj.

Četvrti test:

Glas bira između oca i brata. To je



trik-pitanje. U svakom slučaju se tabate sa bosom.

BOSS: The Teleporting Demon From Hell. On je po snazi isti kao obični "Teleport Demoni" samo što mu treba mnooogo više vremena da crkne i nikako mu ne dozvolite da vam priđe, jer kad je blizu bljuje vatru. Počnite sa Uzijem, pa sa puškom i ako još mrda dokusurite ga pištoljima (sve zavisi koliko municije imate).

Peti test:

Ako ste na početku igre ubili nekog (a sigurno jeste, jer me niste slušali da ih ne dirate), tehničara, imaćete priliku da se sretnete sa: BOSS: Immortal. On se teleportuje iz ćoška u ćošak i povremeno vadi svoj mač iz koga sipa munje po vama. Da stvar bude lepša, nijedno vaše oružje mu ne može ništa. Pa kako onda ubiti skota? Verovatno vam nije palo na pamet da mu priđete i da ga lepo izšutirate. E, sad razmislite da li vam je ovo trebalo i da li vredi par okvira municje za Uzi od nesretnih preplašenih tehničara. Da ih niste dirali, ništa ne bi bilo.

Šesti test: BOSS: Royce Glas t.j. - zli Vi.

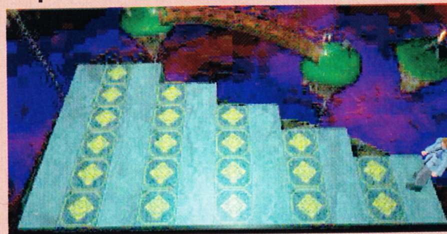
Šta da vam kažem, on ima više energije od vas, jače oružje i zna sve što i vi. Tretirajte ga kao običnog neprijatelja i čuvajte se puške. Imate dva stuba u areni, pa možete uspešno da bežite oko njih i da ga sačekate na krivini i napunite. Filujte ga plamenobacačem ili Raketnim bacačem i to vam je to. Morate da ga (tačnije, da SE) pobedite.

Sedmi test.

Počinje animacijom o tome kako su umrli Hanini roditelji. Na vama je da birate Rain ili Roditelje. Težak izbor. Ako odaberete Rain, čuvar će vam reći da ste odabrali put patnje i bola. Ako odaberete roditelje, sledi vam borba sa dva Demona iz Pakla, a vi ste prilično tanki sa municijom. Ako imate bacač granata i bar 10 granata, možete da ih pobedite. Odaberite šta bilo (ja sam odabrao roditelje). Mislim da je potpuno svejedno.

Osmi test:

Glas se sreće sa starcem koji mu nudi da se kocka. Morate da gazite po pločicama na podu i da odaberete



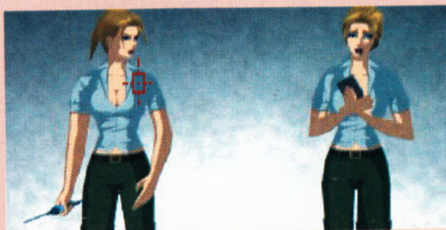
pravu, inače sledi kazna u vidu gubitka energije. Ovo je čista sreća, jer su "one prave" uvek na drugom mestu. Dakle, uz samo malo sreće ćete proći i ovo i to je bio poslednji test. Sledi vam:

Trinaesti deo i ponovo DISK 3.

Počinjete kao Glas, ali se pojavljuje Rain, pa onda Deke i ponovo Rain (ili možda Mist?). Koja Rain je prava? Stiže i Hana i na njoj je da razmrsi celu stvar. **PUZZLE: Qin Blizanci.** Jedna Rain ima špric, a druga Disk. Koja je prava? Dobro razmislite o



detaljima. Prvo, kada ste igrali kao Rain poslednji put, imali ste disk. Ali zašto bi Mist dala Dekeu lek? I zašto bi Mist tražila da ubijete obe? Nešto tu opasno smrdi, ali sve se svodi na to da je prava Rain ona sa diskom. Upucajte onu sa špricem i sledi: BOSS: Mist Qin.



Igrate kao Rain i imate sve što ste imali kada ste poslednji put igrali kao ona. Mist se pojavljuje i nestaje i ima nekoliko napada. Najopasniji je sa plamenom, sledeći je veliki zrak nečega i treći je sa vatrenim loptama. Puno zabave u svakoj varijanti. Trebalo bi da koristite Arc Taser, Sonic Boom ili SS 2000, zavisno od toga u kojoj se formi i sa kojim napadima pojavljuje. Koristite rakete kada je u "Plamenobacač" varijanti. Uostalom snađite se sami. Kada je porazite, niste je još pobedili. Ona će se smanjiti i priđite joj brzo i upotrebite DNA Virus





ili vam sledi bitka ispočetka! Kada je konačno pobedite i ubijete igra je ZAVRŠENA! Dobili ste kodove koji



vam otključavaju Galeriju likova u Extras meniju na svakom disku. Iako smo ih već objavljivali, evo ih ponovo:

Disc 1: Levo, Desno, Gore, Dole, Dole, ○

Disc 2: Gore, Gore, R1, R1, R1, □

Disc 3: L1, R2, L1, R2, L1, □

Disc 4: ○, ○, □, L2, □

Takođe, kada počnete igru ispočetka, u prvom hodniku možete koristiti tastaturu da ukucate šifre:

11692: Svo oružje
61166: 999 municije za sva oružja
10397: Velike glave



SVE MOJE ZVEZDE

NAGRADNA IGRA



DOBITNICI BARBI-LUTKI:

1. Tijana Milošević Karađorđeva 14 Novi Sad
2. Sanja Jovanović Loznička 5 Šabac
3. Jovana Mladenović Beogradski put 105 Smederevo
4. Ivana Petrović Braće Jerković 151 Beograd
5. Jerković Branka Stanka Paunovića 16/II Beograd



DOBITNICI CD-ova ZA PlayStation :



1. Ivan Babić, Požarevac
2. Ivana Marković, Zaječar
3. Milena Ignjatijević, Niš
4. Valentina Rosić, Beograd
5. Gojković Danijela, Šabac
6. Ivona Ribar, Novi Sad
7. Miroslav Mićić, Negotin
8. Marija Gajić, Sombor
9. Dragana Novaković, Bijeljina
10. Petar Milovanović, Užice
11. Milenković Milan, Aranđelovac
12. Tot Marko, Kanjiža
13. Vasić Dragan, Jagodina
14. Varagić Dragana, Podgorica
15. Vasiljević Danijela, Topola
16. Miloš Novaković, Beograd
17. Ristić Darko, Kragujevac
18. Zdravković Maja, Ivanjica
19. Filipović Nenad, Krupanj
20. Nataša Gavrilović, Vršac
21. Nikola Milićević, Sjenica
22. Dimitrijević Goran, Kula



23. Vukomanović Miljana, Kos. Mitrovica
24. Mihajlo Stojkov, Sremska Mitrovica
25. Pantić Goran, Ruma
26. Milić Jovana, Mali Zvornik
27. Dimitrijević M. Slavica, V. Popović
28. Sovrlić Aleksandra, Kos. Mitrovica
29. Vidojević Milica, Novi Sad
30. Kostić Mirjana, Kosovska Mitrovica
31. Savić Aleksandra, Glušci
32. Đurđević Maja, Sremska Mitrovica
33. Kovačević Natalija, Banatski dvor
34. Marković Suzana, Požarevac
35. Dinić Milica, Niš- neselje N.Tesle
36. Ilić Mirjana, Beograd
37. Milčić Nina, Beograd
38. Stojadinović Sonja, Kragujevac
39. Milojević Marina, Jagodina
40. Radovanović Tamara, Bobovo
41. Jevtić Marko, Veliko Orašje
42. Milinković Jelena, Zrenjanin
43. Kolašinac Martina, Raška
44. Mihajlović Simona, Kos. Mitrovica
45. Živković Ivana, Beograd
46. Milovanović Slađana, Debrc
47. Lukač Sonja, Novi Sad
48. Novčić Milica , Smederevo
49. Marković Maja, Klenje
50. Dinić Milica, Požarevac







sony playstation 2

Final Fantasy 10



Tajne lokacije
Postoji nekoliko skrivenih lokacija na mapi sveta, koje možeš pronaći uz pomoć specijalnih koordinata, za vreme obilaska brodom. Pomeri pointer na najbližim koordinatama i pritisni X da nađeš taj region.

Lokacija	X koordinata	Y koordinata
Baaj Temple	11-16	57-63
Sanubia Desert	12-16	41-45
Besaid falls	29-32	73-76
Mi'ihen Ruins	33-36	55-60
Battle Site	39-43	55-60
Omega Ruins	69-75	33-38

Airship šifre
Postoje skrivene lokacije koje su ti dostupne ako koristiš "Input" koji se nalazi na komandnoj listi broda. Sve šifre su strogo poverljive.
Pass No. 1: **GODHAND**
Pass No. 2: **VICTORIOUS**
Pass No. 3: **MURASAME**

Legendarna oružja
Svako Legendarno oružje mora biti nađeno sa Celestial Mirror.



Max Payne

Izbor nivoa
Normalno igraj igru dok ne stigneš do Subway A1. Vrati se u glavni meni i pritisni Gore, Dole, Levo, Desno, Gore, Levo, Dole, O.

Nevidljivost
Pauziraj igru i pritisni L1(2), L2(2), R1(2), R2(2), △, O, X, □. **Napomena: Ova šifra možda mora da se ponovo aktivira posle automatskog snimanja.**

Sva oružja i puna municija
Pauziraj igru i pritisni L1, L2, R1, R2, △, O, X, □.

Neograničena municija
Pauziraj igru i pritisni L1, L2, R1, R2, △, □, X, O.

Neograničeno bullet vreme
Pauziraj igru i pritisni L1, L2, R1, R2, △, X(2), △. Ponavljaj ovu šifru da je isključiš.

Slow motion zvuci
Pauziraj igru i pritisni L1, L2, R1, R2, △, □, X, O.

Dodatna setovanja težine igranja
Uspešno završi igru na "Fugitive" težini da otključaš "Dead On Arrival" i "The New York Minute" težine.

Last Challenge bonus nivo
Uspešno završi igru na "Dead On Arrival" težini.

Tajna programerska soba
Uspešno završi Last Challenge bonus nivo. Vrata na kraju sobe će se otvoriti u Remedy Room.



Downforce

DOWNFORCE

Nevidljivost
U glavnom meniju pritisni L1, △, R1, △, Dole(2), O.

Crash arena
U glavnom meniju pritisni Levo, Desno(2), □, Dole, △(2), □.

Crash arena u modu za dva igrača
U glavnom meniju pritisni Desno, Levo(2), O, Gore, △(2), □.

Beginner trophy
U glavnom meniju pritisni Desno(2), L1, △(2), R1, Desno.

Intermediate trophy
U glavnom meniju pritisni Desno(2), □, Levo, L1, R1, □(2).

Expert trophy
U glavnom meniju pritisni Desno(2), O, Levo, L1, O, R1, O.



Intermediate championship
U glavnom meniju pritisni Dole, □, Gore, □, Desno(2), Levo.

Expert championship
U glavnom meniju pritisni Dole, O, Gore, Dole, O(2), R1, L1.

Expert CPU
U glavnom meniju pritisni △, Desno, Levo, □, Gore, O, Dole, Desno.

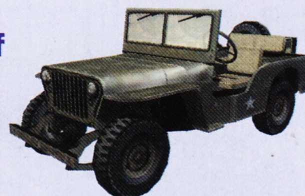
Britney's Dance Beat

Igraj kao Britney
Uspešno završi audition mod, zatim idi u practice mod. Britney Spears je sada otključana.

"Baby One More Time" music video
Osvoji 9999 poena u audition modu da otključaš ''Baby One More Time'' music video.



Medal Of Honor: Frontline



Nevidljivost
Pauziraj igru i pritisni □, L1, O, R1, △, L2, Select, R2. Igra će automatski ponovo da počne.

Neograničena municija
Pauziraj igru i pritisni O, L2, □, L1, Select, R2, △, Select.

Unesi kod u Enigma Machine. Ako pravilno uneseš šifru, zasvetleće zelena svetla. Selektuj "Bonus" opciju ispod Enigma Machine da uključiš/isključiš željenu šifru.

Mod za varanje - **"DAWOIKS"**
Završi tekuću misiju sa Goid Star - **"MONKEY"**
Završi prethodnu misiju sa Gold Star - **"TIMEWARP"**
Misija 2 - **"ORANGUTAN"**
Misija 3 - **"BABOON"**
Misija 4 - **"CHIMPNZEE"**
Misija 5 - **"LEMUR"**
Misija 6 - **"GORILLA"**
Bullet shield mod - **"BULLETZAP"**.
Svaki metak koji bude ispaljen u tebe, neće ti naneti štetu.

Silver bullet mod - **"WHATYOUGET"**. Silver bullet mod ti omogućava da ubiješ neprijatelja jednim metkom.
Rubber grenade mod - **"BOING"**
Snipe-O-Rama mod - **"LONGSHOT"**. Ova šifra omogućava svakom oružju da zumira kao snajper.
Mohton torpeda - **"TPDOMOHTON"**. Tvoji meci će se promeniti u "photon torpedoes".
Perfekcionista - **"URTHEMAN"**. Ova šifra omogućava Nazis-u da te ubije jednim pucnjem.
Achilles' head mod - **"GLASSJAW"**. Nazis-a jedino možeš da ubiješ sa "headshot"-om, kad je aktiviran.
Nevidljivi protivnici - **"WHERERU"**. Sve što ćeš videti su neprijateljske puške i štitovi, kad je ova šifra aktivna.
Ljudi sa kapama - **"HABRDASHR"**
Pravljenje D-Day FMV sekvence - **"BACKSTAGEO"**
Pravljenje Storm In The Port FMV sekvence - **"BACKSTAGET"**
Pravljenje Needle In A Hay Stack FMV sekvence - **"BACKSTAGER"**
Pravljenje Several Bridges Too Far FMV sekvence - **"BACKSTAGEF"**
Pravljenje Rolling Thunder FMV sekvence - **"BACKSTAGEI"**
Pravljenje The Horten's Nest FMV sekvence - **"BACKSTAGES"**

Tajna medalja
Uspešno završi igru sa Gold Star u svakoj misiji da dobiješ EA LA Medal of Valor.

Translation
Uđi u meni sa opcijama i uključi podnaslove. Ovo ti omogućava da saznaš šta Nemci pričaju.



TransWorld Surf

Dok surfuješ pritisni:

Mod za varanje
Select, □, Gore(2), □, Dole(2), □, Levo(2), □, Desno(2), □, Gore, □, Levo, □, Dole, □, Desno, □, Gore(2), □, L1.

Pune specijalnosti
Select, □, Gore, □, Dole, □, Levo, □, Desno, □, Dole, □, Gore.

Surfuj na ajkuli
Select, □, Gore, □, Dole, □, Levo, □, Desno(2), □, Dole.

Lagani floating
Select, □, Gore, □, Dole, □, Levo, □, Desno(2), □, Levo.

Brža pedalina
Select, □, Gore, □, Dole, □, Levo, □, Desno, □, Dole(2).

Nevidljiva daska
Select, □, Gore, □, Dole, □, Levo, □, Desno, □, Levo, □, Gore.

Zeleni surf
Select, □, Gore, □, Dole, □, Levo, □, Desno, □, Gore, □, Levo.

Isključi HUD
Select, □, Gore, □, Dole, □, Levo, □, Desno, □, Gore, □, Desno.

Ostale boje
Select, □, Gore, □, Dole, □, Levo, □, Desno, □, Dole, □, Levo.

Disco svetla
Select, □, Gore, □, Dole, □, Levo, □, Desno, □, Dole, □, Desno.

Isključi šifre
Select(4).



MTV Music Generator 2

Skrivena koža
Idi na blok 999 (u vrhu ekrana) i selektuj opciju da uđeš u imena autora. Unesi "JESTER" kao strogo poverljivo ime da otključaš novu kožu u meniju za kože.



Vidi muzički video
Uđi u meni sa opcijama i selektuj "Video Palette". Muzički video iz Gorillaz pesme "Clint Eastwood" moći će da se selektuje i vidi.

RedCard Soccer 2003

Mod za varanje
U glavnom meniju selektuj "Load/Save" opciju zatim izaberi "Create/Load Profile" selekciju. Unesi "BIGTANK" kao ime i snimi da otključaš sve timove, stadione i finalne modove.

Tim majmuna i Victoria Falls stadion
Pobedi Apes tim u World Conquest modu da otključaš Apes tim i Victoria Falls stadion.

Tim delfina i Nautilus stadion
Pobedi Dolphins tim u World Conquest modu da otključaš Dolphins team i Nautilus stadion.

Martians tim i USAFB001 stadion
Pobedi Martians tim u World Conquest modu da otključaš Martians tim USAFB001 stadion.

Matadors tim i Coliseum stadion
Pobedi Madors tim u World Conquest modu da otključaš Matadors tim i Coliseum stadion.

SWAT tim i Nova City stadion
Pobedi SWAT tim u World Conquest modu da otključaš SWAT tim i Nova City stadion.

Samurai tim i Youhi Gardens stadion
Pobedi Samurai tim u World Conquest modu da otkljuačaš Samurai tim i Youhi Gardens stadion.

Finals mod
Osvoji sve utakmice u World Conquest modu da otključaš Finals mod.



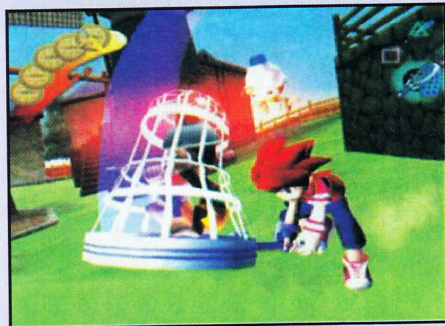
LMA Manager 2002

Unesi šifru kao ime:
Extra novac - "MINTED"
90% veština - "AWESOME"
Pobedi sve igre - "RUN OF FORM"
Brzo trčanje - "HYPERACTIVE"
Kuoi igrača - "FANTASY"
Brza izgradnja stadiona - "QUICK DRY"
Brzo lečenje - "HEALING HANDS"
Auto-select taktike - "NO BRAINER"
Blind Referee - "MUST BE BLIND"
Sunčana godina - "SUN BURN"



Ape Escape 2

Igraj kao Spike
Uspešno završi igru. Zatim, posvetli "New Game" opciju u glavnom meniju, drži L1 i pritisni Start da igraš kao Spike iz Ape Escape.



Aggressive Inline

Cheat mod
Unesi: PLZDOME kao šifru na "Cheats" ekranu u meniju sa opcijama.

Izbor nivoa, svi park editor objekti, pun status
Unesi: Gore, Gore, Dole, Dole, Levo, Desno, Levo, Desno, BABA kao šifru na "Cheats" ekranu pod menijem sa opcijama da otključaš sve nivoe i park editor teme.

Svi likovi
Unesi: Dole, Desno, Desno, Dole, Levo, Dole, Levo, Dole, Desno, Desno, Desno kao šifru na "Cheats" ekranu pod menijem sa opcijama da otključaš sve likove.

Svi ključevi
Unesi: SKELETON kao šifru na "Cheats" ekranu pod menijem sa opcijama da otključaš sve ključeve.

Budi besmrtan
Unesi: KHUFU kao šifru na "Cheats" ekranu pod menijem sa opcijama.

Juice regeneration
Unesi: Levo, Levo, Desno, Desno, Levo, Desno, Dole, Gore, Gore, Dole, AI kao šifru na "Cheats" ekranu pod menijem sa opcijama.

Juice bar uvek maksimalan
Unesi: BAKABAKA kao šifru na "Cheats" ekranu pod menijem sa opcijama.

Super Spin
Unesi: Levo, Levo, Levo, Levo, Desno, Desno, Desno, Desno, Levo, Desno, Levo, Desno, Gore kao šifru na "Cheats" ekranu pod menijem sa opcijama.

Savršeno rukovanje
Unesi: QUEZDONTSLEEP kao šifru na "Cheats" ekranu pod menijem sa opcijama.

Perfect handplants
Unesi: JUSTINBAILEY kao šifru na "Cheats" ekranu pod menijem sa opcijama.

Perfect grinds - BIGUPYASELF

Niska gravitacija
Gore, Dole, Gore, Dole, Levo, Desno, Levo, Desno, ABABS

FMV sekvence
Uspešno završi normal izazove da otključaš FMV sekvence.

Šifre
Sakupi sve juice kutije da otključaš cheat kod.

Moćni skejtovi
Uspešno završi izazove (normal i skrivene) koji su sakriveni na sakom nivou, da otključaš Power Skates. Power Skates ti daju jedan plavi poen.

Ultra skejtovi
Uspešno završi sve nivoe sa 100% da otključaš Ultra Skates. Ultra Skates ti daju drugi plavi poen.

Handgrind
Dok si na skejtu pritisni Dole(3), △.

Bonus likovi
Uspešno završi normal i skrivene izazove da otključaš bonus lik. Likovi su sledeći:

Movie Lot:	The Bride
Civic Center:	Goddess
Industrial:	Junkie
Boardwalk:	Captain
Cannery:	Diver
Airfield:	Bombshell
Museum:	Mummy



Hidden Invasion

Velike glave i deformisana tela
Na naslovnom ekranu pritisni Levo(2), Gore(2), Desno(2), Dole(2). Startuj igru pa će svi igrači i neprijatelji imati velike glave i deformisana tela.



2002 FIFA World Cup

Svi američki timovi
Pobedi World Cup sa Američkim timom (kao što je Team U.S.A.) da otključaš All-Americas team u prijateljskom match modu.

Svi evropski timovi
Pobedi World Cup sa Evropskim timom da otključaš All-European team u prijateljskom match modu.

Svi azijski timovi
Pobedi World Cup sa Azijskim timom da otključaš All-Asian team u prijateljskom match modu.

Svi afrički timovi
Pobedi World Cup sa Afričkim timom da otključaš All-African team u prijateljskom match modu.

Svi svetski timovi
Otključaj All-Americas, All-European, All-Asian i All-African timove da otključaš All-World tim u prijateljskom match modu.





sony playstation

Digimon Rumble Arena

Black WarGreymon
Igraj na bilo kojoj težini i nemoj da gubiš (bez nastavljanja). Za vreme borbe sa poslednjim Digimonom pre Reapermona, Black War Greymon će te izazvati. Pobedi njega i Reapermona a da ne izgubiš ni jednu rundu.

Gallantmon
Unesi "KIMJOY" kao šifru da otključaš Gallantmona.

Imperialdramon
Unesi "LINMON" kao šifru da otključaš Imperialdramona.

Imperialdramon (Paladin mod)
Unesi "ROYBOY" kao šifru da otključaš Imperialdramona. Ili uspešno završi igru sa Veemonom sa prvim, drugim ili trećem mestu.

MegaGargomon
Unesi MINNYN" kao šifru da otključaš MegaGargomon.

Omnimon
Unesi "SERIUS" kao šifru da otključaš Omnimona. Ili uspešno završi igru sa Gabumonom i Agumonom.

Reapermon
Uspešno završi igru jednom da otključaš Reapermona.

Sakuyamon
Unesi "KENSAN" kao šifru da otključaš Sakuyamona. Ili uspešno završi igru sa Renamonom.

WarGreymon
Unesi "QRIOUS" kao šifru da otključaš WarGreymona.

Uzmi digivolved formu
Da dobiješ bilo koju "digi" formu uspešno završi igru sa onim digimonom čiju formu želiš.

Uzmi Mega formu
Da uzmeš nečiju Mega formu, uspešno završi single player igru sa tom osobom. Napomena: Ne možeš biti Mega u single player modu.

Pobedi Reapermona
Izaberi Wormmona i upotrebi Silk Thread (△) ili Stingmona i upotrebi Spiking Strike (△).



Civilization 2

Extra novac
Unesi "_CasH" kao ime grada dok držiš R1 dok ukucavaš veliko H.

Die Hard Trilogy 2 Viva Las Vegas



Pauziraj igru i pritisni:

Pucački mod
Nevidljivost - △, △, ○, ○, L1, L2.
Svo oružje - □, □, ○, ○, L1, L1.
Neograničena municija - L1, L1, R1, R1, ○, ○
Spore rakete - L1, R1, R1, L1, △, □.
Auto-reload - □, □, △, △, ○, ○.
Slow-motion mod - △, L1, △, L1, △, L1

Kodovi za vožnju
Nevidljivost - △, △, ○, ○, L1, L2.
Neograničeni nitro - L1, L1, R1, R1, ○, ○.
Neograničeno vreme - L1, R1, □, □, R1, L1.
Kišno vreme - □, □, L1, L1, △, ○.
No body - L1, R1, R1, L1, L1, R1.
Zmijski auto - ○, □, R1, R1, ○, L1, ○.

Mod trećeg lica
Nevidljivost - △, △, ○, ○, L1, L2.
Svo oružje - □, □, ○, ○, L1, L1.
Neograničena municija i granate - L1, L1, R1, R1, ○, ○.
Pogled iz prvog lica - ○, △, △, □.
Dampen kamera - △, △, △, □, □, □.
Isključi laserski nišan - L1, L1, △, △, L1, L1, L1.
Spore rakete - L1, R1, R1, L1, △, □.
Mod velikih glava - R1, R1, L1, L1, △, △.
Elektronski mod - □, □, L1, L1, R1, R1.
Skeleton mod - ○, □, △, △, □, ○.
Head pop off - □, □, ○, ○, R1, R1.
Funk mod - ○, ○, □, □, L1, L1.

Izbor nivoa
U glavnom meniju pritisni L1(2), ○(2), □(2).

Warpath: Jurassic Park

Ukucaj kao šifru:
Nevidljivost - ○x3, prazno, ×, △, ×x2.
9999 Flash Bombe - □, ○, □x2, △, ×, △x2.
Svi FMVs - △, ×, □, ○x2, ×, △, □.

Spec Ops: Elite Forces

Neranjivost
Ukucaj kao ime 'ROCKSTAR'. Za vreme igre pritisni Start i uključi Invulnerability (neranjivost).



Metal Gear Solid VR Missions

Otključan Special mod
Za vreme igre bilo kog nivoa u sneaking modu (mod prikradanja) pauziraj igru i drži L1 i pritisni L2, R2, △ i R1. Zatim isključi pauzu i ponavljaj ovo dok ne čuješ da je Snake nešto rekao. Zatim idi u special mod i sve će se otključati!

Alternativni izbor ekrana
Za vreme Konamijevog logoa, pre nego što uđeš u samo predstavljanje igre, pritisni Start da dobiješ drugačiju sliku na izbornom ekranu. Umesto Nindže, pojaviće se Nindža sa polomljenom maskom.



Men in Black: Crashdown

Šifra	Efekat
MENINBLURRR -	Zamućena grafika
ALIENSEYEVIEW -	Pogled preko glave
MAGICPOCKETS -	Svo oružje
ONESHOTSPLAT -	Ubistvo jednim metkom
RUNSLIKETHEWIND -	Turbo Mod
UFO -	Neograničena municija
TINTEDSPECS -	Naočare za sunce



Lost World Jurassic Park 2

Šifre
Idi na Password ekran i ukucaj neki od sledećih kodova da uključiš određenu šifru. Aktiviranjem nekih od ovih kodova isključićeš zvučne efekte. Ovo možeš popraviti podešavanjem zvučnih opcija u glavnom meniju.

Lovac
□, ×, ○, △, ×, ○, □, △, □, ×, ○, ×

Human prey
△, ×, △, ×, ○, ×, □, △, △, □, ○, ×

Velociraptor
□, ×, ○, △, ×, ○, □, △, ×, □, ○, ×

T-Rex
△, □, ○, □, ×, △, △, ○, □, △, △, ×

Vidi Compy galeriju
×, △, △, □, ×, ○, △, □, △, ○, ×, ○

Vidi Hunter galeriju
△, ×, □, △, ○, ×, □, ○, △, □, ×, ×

Vidi Human prey galeriju
△, □, ○, □, ×, △, △, ○, ×, □, △, △

Vidi Velociraptor galeriju
○, □, △, ×, ○, △, □, ×, ○, □, ×, △

Vidi T-rex galeriju
△, △, ○, □, △, ×, △, □, □, ×, △, ○

59 života
△, ×, □, △, ○, ×, □, ○, □, △, ×, ○.



GAME BOY ADVANCE game boy advance

David Beckham Soccer

Selektuj Professional Player Certificate u Train With Beckham modu.

Otvori Player opciju
Sakupi ukupno 5 golova u "Free Play". "Edit Player" opcija će se otključati u "Game Settings" ekranu.

Manchester Eleven tim
Sakupi ukupno 20 poena u "Target Free Kicks" da otključaš Manchester Eleven u Friendly Series, u Beckham's Teams grupi.

World All-Stars tim
Sakupi ukupno 20 poena u "Target Passing" da otključaš World All-Stars u Friendly Series, u Beckham's Teams grupi.

England Eleven tim
Sakupi ukupno 20 poena u "Target Crossing" da otključaš England Eleven u Friendly Series, u Beckham's Teams grupi.

Klasične match igre
Sakupi 5 poena u "Target Shooting". Selektuj "Classic Match" opciju u arcade modu da pristupiš American Samoa vs. Australia, Brazil vs. Italy, Calais vs. Nantes, Manchester vs. Munich Whites, Manchester vs. Leeds i Italy vs. England igrama.

Bonus stadioni
Završi "Panel Bash" za manje od 10 secundi. Selektuj "Game Settings" opciju u Friendly Series modu da pristupiš Aztec Arena i Bouncy Castle stadionima.

Nancy Drew: Haunted Mansion

Nivo	Šifra
2	Vo, Konj, Tigar, Ovca
3	Petao, Vepar, Zec, Zmaj
4	Pacov, Pas, Majmun, Zmija
5	Ovca, Tigar, Konj, Vo
6	Zmaj, Zec, Vepar, Petao
7	Zmija, Majmun, Pas, Pacov

The Scorpion King: Sword Of Osiris

Izbor nivoa
Unesi sledeće boje za likove na ekranu za šifre: Plavo, Zeleno, Zeleno, Plavo.

Igraj kao Cassandra
Unesi Mathayus, Menmon, Isis, Mathayus kao šifru da igraš kao Cassandra sa svim drevnim pismima (rune).

Gadget Racers

Napomena: Drugi naslov - Choro Q Advance.

Upotrebi rog
Za vreme trke pritisni Up.

Demo mod
Kada se pojavi "Press Start" na naslovnom ekranu, pritisni B.

Medalje
Ispuni sledeće zadatke da osvojiš medalju:
Sakupi sve delove. Sakupi sva tela.
Sakupi sve mašine. Sakupi sve oblasti.

GT Advance 2: Rally Racing

Napomena: Ima i drugi naslov - GTA 2.
Na naslovnom ekranu drži L + B i pritisni:
Sve staze - Desno.
Sva kola - Levo.
Sva podešavanja - Gore.
Extra modovi - Dole.

Ice Age

Izbor nivoa
Unesi "NTTTTT" kao šifru.

Umetnička galerija
Unesi "MFKRPH" kao šifru.

Šifra	Nivo	Šifra	Nivo
2	PBBQBB	3	QBCQBB
4	SBFQBB	5	DBKQBB
6	NBTQBB	7	PCTQBB
8	RFTQBB	9	CKTQBB
10	MTTQBB		

Motocross Maniacs Adv.

Igraj kao Dave
Pobedi u advance class u championship modu da otključaš Dave.

Igraj kao Omega 0605
Pobedi u expert class u championship modu da otključaš Omega 0605.

The Scorpion King: Sword Of Osiris

Izbor nivoa
Unesi sledeće boje za likove na ekranu za šifre: Plavo, Zeleno, Zeleno, Plavo.

Igraj kao Cassandra
Unesi Mathayus, Menmon, Isis, Mathayus kao šifru da igraš kao Cassandra sa svim drevnim pismima (rune).


nintendo game cube

Beach Spikers

Sega kostimi
Unesi "OHTORII" kao šifru da otključaš Uniforms 116 i 117.

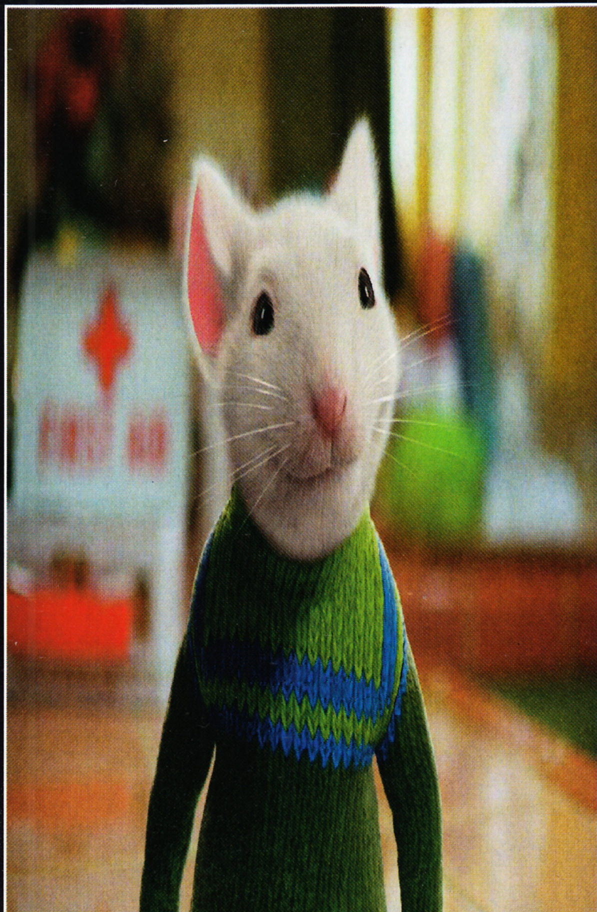
Virtua Cops kostimi
Unesi "JUSTICE" kao šifru da otključaš Uniforms 105 i 106; i Sunglasses 94.

MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe, prodaju ili iznajmljuju, mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Prodajem GB Pocket po ceni od 60 eura
011/554-661 Vuk

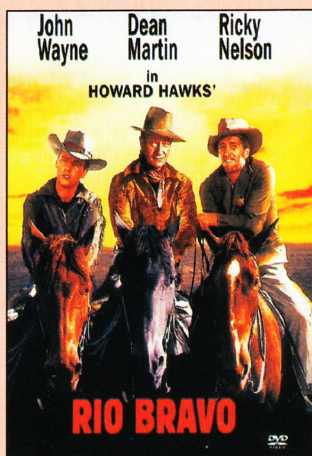
Prodajem PS konzolu sa ugrađenim čipom, 2 analogna džojstika, NPAL konvertor, memo-kartu i igrice.
011/417-624



STUART LITTLE 2

Uloge:	Geena Davis, H. Laurie, S. Zahn, J. Lipnicki, Michael J. Fox
Režija:	R. Minkoff
Premijera:	19. septembar 2002.
Trajanje:	75 min.

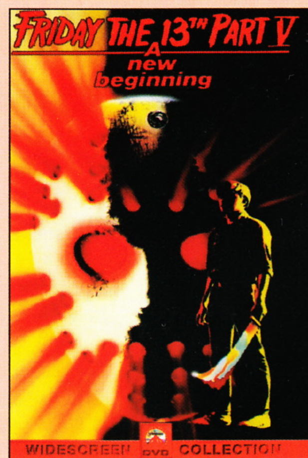




Rio Bravo

Kataloški broj : 28
Žanr : vestern
Trajanje : 141 minut
Glumci: John Wayne, Dean Martin, Ricky Nelson, Angie Dickinson, Walter Brennan, Ward Bond
Režija : Howard Hawks

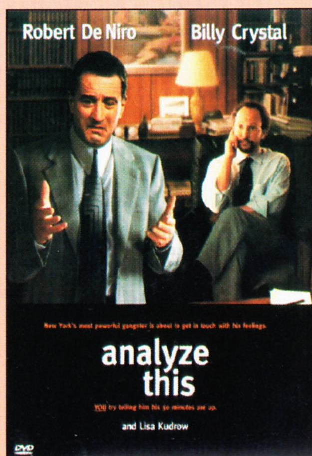
Legendarni vestern sa John Wayne-om u glavnoj ulozi trebao bi da bude glavni razlog zbog kog ćete iznajmiti ovaj naslov. Iako je film poprilično star i dalje nije izgubio klasičnost koju samo može uneti izvanredna režija i celokupna atmosfera.



Friday The 13th, V: A New Beginning

Kataloški broj : 304
žanr : Triler
Trajanje : 110 minuta
Glumci : John Shepard...
Režija : Danny Steinmann

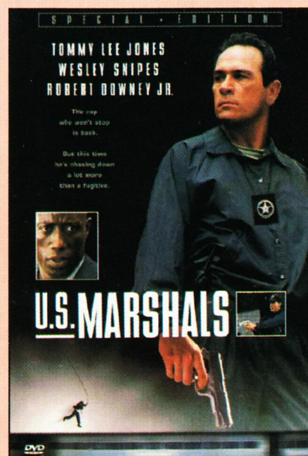
U pitanju je horor film sa najviše nastavaka koji se događa u periodu osamdesetih godina. U ovom delu Džejson se ponovo vraća sa željom da se osveti svima koji su mu stvarali probleme u životu i kako on kaže, naterali ga da postane monstrum. Iako film sa ovoliko nastavaka može na prvi pogled da deluje naivno, on to svakako nije!



Analyze this

Kataloški broj : 268
Žanr : komedija
Trajanje : 106 minuta
Glumci : Robert De Niro, Billy Crystal, Lisa Kudrow
Režija : Harold Ramis

Apsolutno izvanredna komedija sa već proverenim glumcima može vam doneti samo smeh i zabavu. Ukoliko ste ljubitelj serije Sopranos, onda je ovaj film pravi pogodak za vaš ukus. Psihijatar koji leči najvećeg mafijaškog razmaženog bosa, uleće u niz nezgodnih situacija zahvaljujući uticaju svog pacijenta. Ovo nemojte da propustite!



US Marshals

Kataloški broj : 54
žanr : triler
Trajanje : 133 minuta
Glumci : Tommy Lee Jones, Wesley Snipes, R. Downey Jr.
Režija : Stuart Baird

Ovaj film je svakako proslavio Wesley-a kao glumca pa se podrazumeva da mu je ovo svakako jedna od zapaženijih uloga. Iako film može da deluje pomalo pasivno i neakciono orijentisan, legendarna scena jurnjave po krovu voza briše tu celu inicijalnu sliku. Pogledajte film, sigurno će za koju godinu ući u klasike bez obzira što nije ubeležio neki veći uspeh.



Spremite se - ovog leta Litl će prevaliti veliki put! Heroj Stjuart Litl, kome je glas pozajmio Majkl J. Foks, se vraća na veliki ekran u filmu Stjuart Litl 2 u još zanimljivijim avanturama. Ovoga puta Stjuart mora da krene na put kroz Njujork Siti sa Snoubel (glas pozajmio Natan Lane), da bi spasili novu prijateljicu Margalo (glas pozajmila Melani Grifit), od nasilnog Falkona (glas Džejms Vuds). U nastavku se nalazi cela porodica Stjuatovih: Đina Dejvis (gospođa Litl), Hju Lauri (gospodin Litl), Džonatan Lipnicki (Džordž Litl) kao i Stiv Zah (koji je dao svoj glas Montiju).

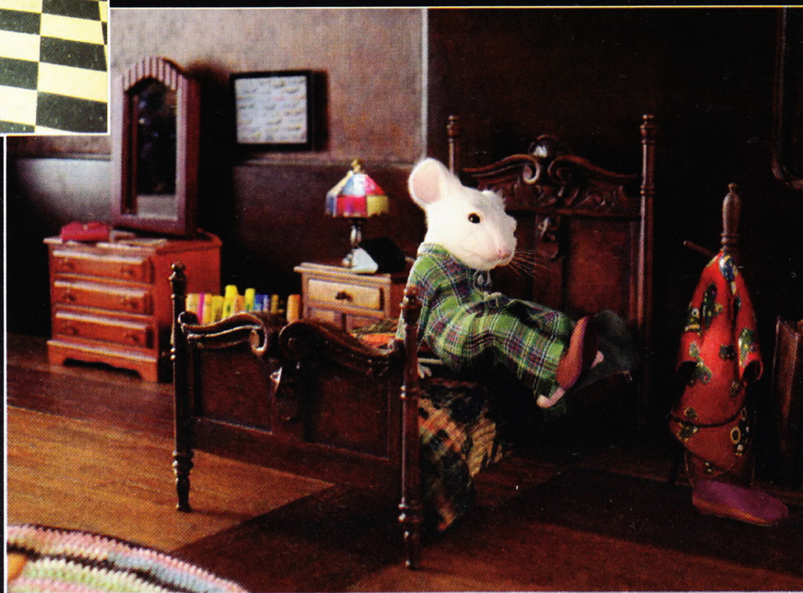
Prošlo je dve godine od kad smo poslednji put posetili porodicu Litl i od tada se mnogo toga dogodilo. Stjuart se lepo smestio i živi svoj novi život. Ide u školu svojim kolima, veoma je vešt kada je u pitanju pravljenje modela aviona i zaista je ponosan jer je ušao u fudbalski tim. Voli da se igra sa svojim starijm bratom Džordžom i malom sestricom, Martom Litl (Ana Holk i Ešli Holk). Čak je i Snoubel, mačka sa snažnim stavom našla put do Stjuartovog srca. Sve je lepo u svetu Litlovih. Čak i svaki oblak ima svoj svetlucavi put.

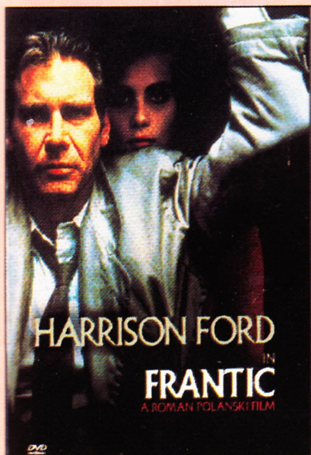
Ipak Stjuart čezne za prijateljem koji je sličan njemu. Jednog dana vraćajući se iz škole, začuo je glasan zvuk i odjednom je na suvozačevo mesto njegovih kola pala povređena ptičica. Misteriozna ptičica se predstavila kao Margalo. Uplašenim glasom je objasnila Stjuartu da joj preti Falkon, zli lord kriminalaca koji živi na Menhetnu.

Kada je Stjuart saznao da Margalo nema gde da živi on insistira da ona ostane sa njim i porodicom Litl. Litlovi odmah prihvataju Margalo i pozivaju je da ostane koliko god želi.

Sasvim je jesno da se Stjuartu sviđa šarmantna ptičica koja mu obećava avanturu ali Margalo krije tamnu tajnu i nije onakva kakvom se pretstavlja. Kad misteriozno nestane Stjuart i Snoubel polaze na put da bi je našli i otkrili misterioznu tajnu.

Ljutiti duo nema predstavu kuda je krenuo - jedino što Stjuart zna je da treba da nađe Falkona i spasi Margalo. To je veliki zadatak za malog miša sa velikim srcem. Stjuart voli da kaže: "Kad si Stjuartov prijatelj, to prijateljstvo traje čitav život".





Frantic

Kataloški broj : 53
Žanr : triler
Trajanje : 120 minuta
Glumci : Harrison Ford, Emmanuelle Seigner, Betty Buckley, John Mahoney
Režija : Roman Polanski

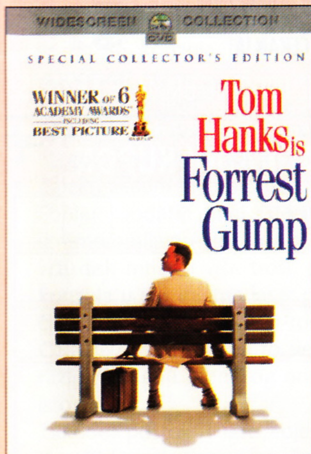
U ovom slučaju bismo Vam samo skrenuli pažnju na reditelja filma i sve će biti kolikotoliko jasno. Kada tome pridodamo fakat da je tu i Harrison Ford svaki komentar je suvišan. Glavna caka ovog filma je što teče jako sporo, ali što sporije ide, Vi više želite da znate rešenje misterije. Iako datumski star, ovaj film je tu i ostaje za sve generacije.



Down to Earth

Kataloški broj : 242
Žanr : komedija
Trajanje : 87 minuta
Glumci : Chris Rock, Regina King, Chazz Palminteri, Frankie Faison, Mark Addy
Režija : Chris Weitz

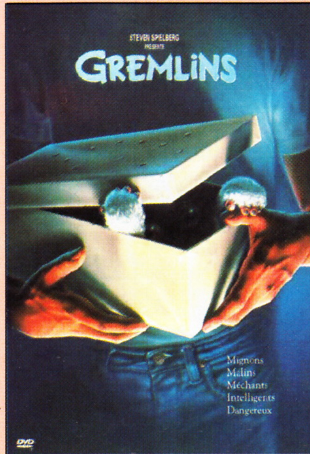
Izuzetna komdija sa Chris Rock-om u glavnoj ulozi. Iako mnogo osporavaju njegov komičarski talenat on u ovoj priči o anđelima pokazuje više glumačkih lica i na taj način skida svaku sumnju sa svojih glumačkih kvaliteta. Film je jako pitak, kratak pa bi bila prava šteta ne pogledati ga. Pomalo liči na Dogmu, ali neka Vas to ne odvrati od gledanja.



Forrest Gump

Kataloški broj : 224
žanr : drama
Trajanje : 141 minut
Glumci : Tom Hanks
Režija : Robert Zemeckis

Mislim da ne postoji osoba koja nije čula za ovaj film. Međutim, sa druge strane siguran sam da ima sujetnih koji ga još nisu pogledali. Baš zbog njih ova kratka recenzija bi trebalo da ih nagovori na to. Film je divan, topao i emotivan. Iako ste ljubitelji akcionih filmova, pogledajte ovako nešto iskustvo je neprocenjivo.



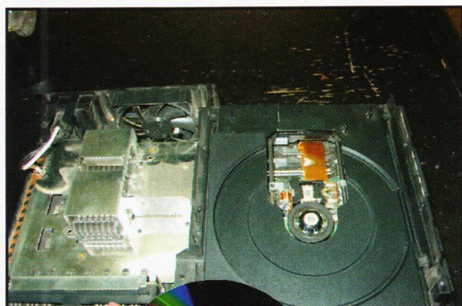
Gremlins

Kataloški broj : 270
Žanr : SF
Trajanje : 106 minuta
Glumci : Zach Galligan, Phoebe Cates, Hoyt Axton, Frances Lee McCain
Režija : Joe Dante

Za kraj smo ostavili divno ostvarenje koje je zapravo poteklo iz pera Lucas-a ali kasnije kao otkupljen proizvod završio u rukama reditelja Joe Dante-a. Mala čudna stvorenja postaju čudovišta ako ih ne pazite dovoljno. Svi znate za ovu foru, ali malo RETRO akcije nije na odmet.

CD vs DVD

Razmišljajući o onome što muči sve nas ljubitelje igara i svega ostalog vezanog za kućne konzole, rešio sam da vas cenjene čitaoce, naravno i pasionirane igrače, upoznam sa nekim detaljima vezanim za najprodavaniju kućnu konzolu pod imenom Sony PlayStation2. Ovaj tekst bi otprilike mogao da ima naslov Najveće istine i zablude o PS2 ili Sve što ste želeli da znate a niste imali koga da pitate, pa



će u tom duhu i biti napisan. Sada vi, naši verni čitaoci, imate mogućnost da saznate, ali i da pitate sve ono što vas zanima.

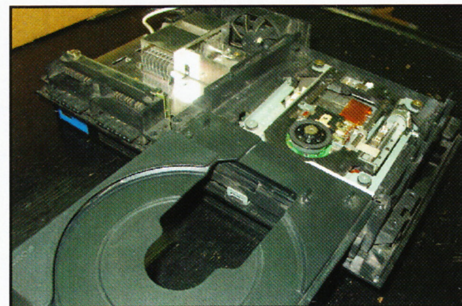
Za početak, samo bih da kažem da vaša i naša mala crna kutija sadrži mnogo više nego što će prosečnom igraču ikada trebati, ali to je SONY, pa valjda tako mora biti... Dakle, da pokušamo redom...

PS2 je u mogućnosti da pusti sledeće:

- Audio CD
- PSX CD-rom (iliti igrice sa keca)
- PS2 CD-rom (iliti oni CD-ovi za dvojku)
- PS2 DVD-rom (DVD igre za dvojku - NEMA VEZE SA FILMOVIMA NA DVD-u!!!)
- DVD Video (to jest film na DVD disku - opet nema veze sa DVD-rom diskom za PS2!)

E sada, malo oko DVD diskova... Kao što rekoh (ili ću tek reći), DVD disk sadrži 4700 MB podataka na sebi, u poređenju sa "običnim" CD-om koji ima tek 650 ili 700 MB. Prostom matematikom se stiže do toga da jedan DVD sadrži koliko i 7 prosečnih CD-ova. Takođe, DVD i CD imaju zajednički samo oblik i ništa više.

Učitavanje se vrši putem različitih lasera, različita je brzina učitavanja i broj obrtaja diska. Što se tiče razlike između DVD-rom diska i DVD-video diska, kao što pretpostavljate, oba su DVD, ali setite se samo šta sve može da stane na CD (CDDA, CD-rom, CD-rom XA, Photo-CD, VCD, VCD 2.0, SVCD, DivX, Mp3, i šta sve još ne...). E isto tako svašta može da se "skući" na DVD. Dolazimo do toga da DVD-rom sadrži na sebi podatke potrebne za rad mašina kao što su kompjuter ili, u ovom slučaju, ako su namenjeni za PS2, onda za PS2. DVD video na sebi ima smeštene podatke potrebne za pogon DVD kućnih plejera, a sve to u cilju gledanja filma (eh, taj Holivud, glave će nam doći...). Pošto smo se pozabavili temom



DVD-a, da pređemo na konzolu samu. Primetili ste da se postavljaju pitanja vezana za puštanje Mp3 muzike i DivX filmova na konzoli? Koliko sam uspeo da saznam, Mp3 je moguće pustiti (URAAAA!!!) na konzoli, ali uz muziku mora na

AUTOR: RAYCO & DUH	STRUČNJACI U JEDNOJ PRIRODNOJ NAUCI	PODNA PROSTIRKA	OSTRVO NA JADRANU	RIJEKA	TOR ZA SVINJE	IZNOS	OSTRVO	LEPO, KRASNO	TEMPERATURA	DUH GAMES	AUSTRALIJSKI MEDVED	ŠAHOVSKI KLUB
(VIDI SLIKU)										KRUŠEVAC / RAJKO JOKANOVIĆ		
SVOJSTVO, OBELEŽJE, OSOBINA (MN.)									POZNATA KEČER ZVEZDA / PEVAČ, MONTAN			
UZ, PORED				FUD. KLUB SA KIPRA / NASELJENIK					2			POZNATI JUNAK KOJI POSTAVLJA BOMBE
EDUARD SANDER			GRAD U POLJSKOJ / NAŠ NAJVEĆI STADION	1						VOJA BRAJOVIĆ		
PISAC, KAPOR								bonus	JEZERO U SEVERNOJ AMERICI	1. i 4. VOKAL / ZGODITAK		
LETOPIS, GODIŠNJAK								IGOR PERVIĆ			METAR / MILIMETAR	
TONA		GRČKO SLOVO / GRAD U MAKEDONIJI						KOSI KVADRAT ILI PRAVOUGAONIK				
GLUMAC, BEKJAREV					23. SLOVO AZBUKE	ZAPREŽNI PRIBOR	DRUŠTVENA ZABRANA NEKE DELATNOSTI	PRIBOR ZA ŠIVENJE (MN.) / MITSKI LETAČ				
UDARATI ČEKIĆEM									OBIM / 100 m^2 (MN.)		REOMIR / LUKA U IZRAELU	
REČNI RIBAR					PUT OD TUCANIKA / AMPER							
PRIHOD, UNOSNOST, ISPLATIVOST	3					KUĆA OD DASAKA / TEMPO	4					
STARO IME OSTRVA VISA				DUH GAMES	RETRO IGRA SA AMIGE RAČUNARA				5			

REŠENJE IZ PROŠLOG BROJA JE **TETRIS**

NAGRADNI KUPON

REŠENJE 1 2 3 4 5

IME

PREZIME

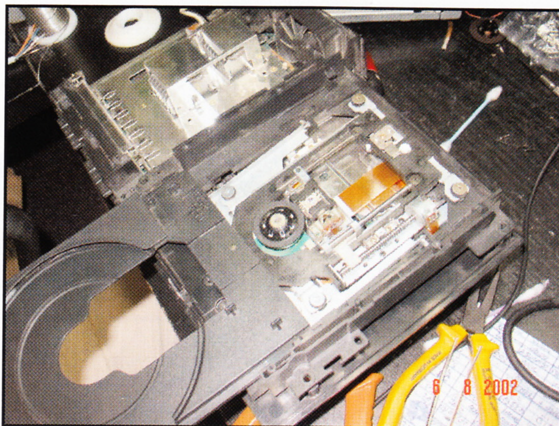
ADRESA

KUPONE SA TAČNIM REŠENJEM SLATI NA ADRESU: BONUS, POŠTANSKI FAH 32, 11050 BEOGRAD 22 SA NAZNAKOM "ZA NAGRADNU SKANDINAVKU"

Imena dobitnika nagradne ukrštenice iz prošlog broja:

CD po izboru su dobili: Dejan Đorđević, Beograd • Predrag Petrujkić, Zaječar • Filip Jovanović, Kruševac • Đorđe Marković, Velika Drenova • Pavle Ivanović, NBGD

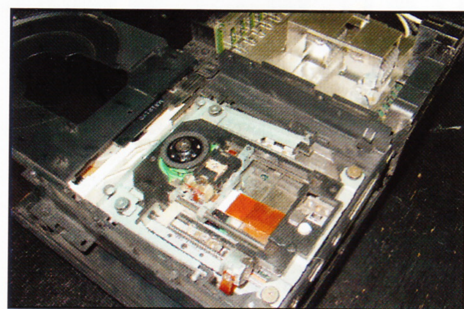
Časopis Bonus su dobili: Saša Ličić, Bor • Danijel Kostić, Gaj • Danilo Božinović, Knjaževac • Miloš Stojanović, Beograd • Božidar Radulov, Novi Sad



disku biti smešten i jedan mali deo softvera (koji je usput na kineskom) koji će konzoli objasniti Šta Se Dođavola Radi Sa Tim Mp3 Fajlovima??? Nažalost, autor ovoga teksta nije uspeo da isproba isti, ali ljudi na Internetu se ubiše govoreći da MOŽE!!!. Za razliku od toga, DivX je suviše zahtevan i konzola nema dovoljno snage da obradi sve informacije, što može i da se tumači kao Nikada Neće Ni Moći (a moguća su i čuda!).

E sad, poneko slovo oko problema sa učitavanjem pojedinih igara (i prelaskom na sledeći disk kod nekih...), koristeći popularne diskove za učitavanje kao što su Action Replay ili Exploder.

Kao prvo što ću reći, originali za PS2 uglavnom (znači preko 75%) izlaze na DVD-rom disku i kao takvi zaštićeni su od piraterije samim tim što zbog sedmostruko većeg kapaciteta ne mogu da se "samo presnime" na piratski CD, već nešto od materijala mora da odleti u kantu. Za materijal koji je suvišan smatra se (otprilike) film na početku, film na kraju, muzika kroz igru, animacije između nivoa, pa ponekad i sami modovi igre (Gran Turismo 3 izgleda nema Formula Mod???, a definitivno nema uvodni film!), pa čak ni sve to nije dovoljno da bi se suština svela na 700 MB. Tako dolazimo do toga da pojedine igre kod "Pojedinih Ljudi" (čitaj : Lokalnus Piratikus) dolaze u obliku 2, 3, 4 (možda i više!) CD-ova. Takve igre imaju sledeće probleme: malo teže se startuje igra uopšte, veoma teško se prelazi sa CD-a na CD, veoma često igra zna da se "zaglavi" usred igranja, a onda je jedino rešenje RESET! Takođe, u igri možete sresti razne menije koji imaju razne opcije kojima uopšte ne može da se



pristupi ili, ako pokušate da im pristupite, desi se da se konzola blokira, a onda mora sve ispočetka...

Da napomenem i sledeće : javna je tajna da PS2 nije tako dobar čitač CD-ova kao što je bio njegov prethodnik (lošiji laser), da se CD okreće daleko većom brzinom nego DVD dok se čita u Soniju - odatle onaj čudan šišteći zvuk dok igramo omiljenu igru - da se pri tom motor koji vrti disk mnogo više troši, pa sve do toga da konzola u suštini ima laser podešen da odlično čita DVD (bilo koji-DVD-rom ili DVD-video) i ORIGINAL CD, ali je to već tehničko pitanje razlike između fabričkog original CD-a i kopije istog.

Takođe, postoje i igre koje Lokalni Pirat Kod Komšijskog Ćoška nema. Zašto je to tako?

Uzmimo za primer Metal Gear Solid 2 - Sons of Liberty.

Kao što sam rekao, igre se u originalu najčešće nalaze na DVD-u. Ova igra (kao i Final Fantasy X) ima posebnu zaštitu. Zaštita se ogleda u tome što se na tom DVD-romu nalazi nekoliko fajlova od kojih svaki pojedinačno ima veličinu koja prevazilazi kapacitet jednog CD-a (na primer, vox.dat-fajl zadužen za glas aktera igre - veličina 1169 MB!!!), a konzola u svakom trenutku mora da ima pristup nekom delu tog fajla da bi, je l te, glavni akter imao šta da kaže. Ako pomenuti deo pomenutog fajla konzola ne pronađe na disku, igranje je završeno i to se ogleda u obliku zamrznute slike na ekranu. Da li vam je sada malo približnija slika o razlikama? Postoji i pitanje dužine učitavanja igre koja nije original, a sada ćemo i to malo da pojasnimo.

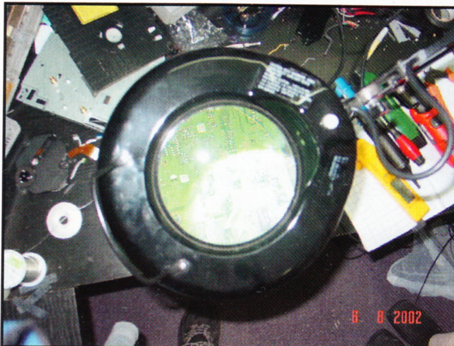
CD-rom kao osnovnu brzinu učitavanja podataka (1x) ima protok od 150 kbit/sec, dok DVD-rom kao osnovnu brzinu (1x) ima 1380 kbit/sec. CD se u PS2 konzoli čita x24, DVD x4. Prostom matematikom se dolazi do toga da brzina učitavanja sa CD-a iznosi 3600 kbit/sec, dok za DVD to iznosi 5520 kbit/sec. Tako razlika između x4 i x24 ustvari nema ama baš nikakve veze sa vezom jer su mediji (diskovi) u stvari totalno različiti.

A sada ide nešto što bi trebalo da bude zaključak... (ili izvod ako je ono gore bio uvod...)...

Ja se iskreno nadam da sam uspeo malo da vam pojasnim sličnosti i razlike, a obećavam da će (ako mi Gl&Odg. Urednik uopšte dozvoli da napišem nastavak!!! :o) već od sledećeg broja vašeg i našeg omiljenog Bonusa ići prilog o tome šta treba preduzeti kada vaš PS2 neće da sluša gazdu (tj vas). Ako biste želeli da ova cela pričica ima neki drugi smer, javite se redakciji a oni će već naći načina da mi prenesu vaše želje. Toliko od mene za sada.

Vaš dežurni znalac, Majstor Aca.

P.S. Ako vam se vrti u glavi od ovog članka, pokušajte sa hladnom vodom. I meni se vrtelo u glavi kada su mi prenosili znanje. A na meni je da prenosim dalje...





istorija serijala FINAL FANTASY [3]

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Ranih devedesetih godina prošlog veka došlo je do jedne drastične novine koja će umnogome doprineti i razvoju Final Fantasy serijala - pojavila se nova, 16-bitna konzola. U pitanju je bilo za to doba pravo čudo od mašine, Nintendov fantastični SNES (Super Nintendo Entertainment System). Tehnologija je, naime, toliko uznapredovala da su tvorci igara (i konzola) mogli da počnu da razmišljaju o tome kako da poboljšaju grafiku. Tako je u igri StarFox prvi put upotrebljen čip Super FX koji je igrama pružio gotovo 3D izgled. Boje su postale jače i življe, a celokupni utisak je u velikoj meri nadmašio sve što je do tada viđeno. Broj od šesnaest bita danas ne zvuči kao bogzna šta, ali to je bilo duplo više od dotadašnjih mogućnosti koje je pružala na primer NES konzola. Pored grafike, SNES je tvorcima igara pružio priliku i da se u mnogo većoj meri pozabave zvukom. Iako su mogućnosti i dalje bile ograničene, to je bio veliki napredak u odnosu na svega nekoliko tonova prethodnih konzola. Mnogi i danas tvrde da je SNES imao najbolje kontrole ikada. Kontroler se lepo uklapao u ruku, imao je gotovo savršen raspored dugmića iako ih je bilo dosta, a ispunjavao je sve zahteve koje su tadašnje igre mogle postaviti. Nije nimalo čudno što su velike kompanije počele gotovo da se rvu oko toga ko će napraviti bolju igru za novi sistem. U ring su ušli Capcom, Taito, Nintendo, Rare, Acclaim, pa i naš stari poznanik - SquareSoft.

FINAL FANTASY IV

U borbu za osvajanje tržišta SquareSoft se uključio nikako drugačije do pravljenjem novog nastavka svoje već čuvene (bar u Japanu) sage, Final Fantasy. I napravili su pravi pogodak. Igra se prodala u neverovatnih nekoliko miliona primeraka samo u Japanu, a ni u Americi nije prošla nezapaženo. Bila je ovo prva FF igra u kojoj je priča postala nešto zaista neviđeno. Gotovo filmski dijalozi i razvoj likova koji je zadovoljavao sve zahteve motivacije i psihologije doprineli su tome da Final Fantasy serijal najzad počne da biva ono po čemu je danas nadaleko poznat i voljen - neverovatno dobra igra, čitav svet stvoren iz mašte tvoraca, priča koja se može meriti sa velikim književnim delima, likovi koji su sasvim ljudski... vredi li uopšte dalje nabrajati... Ako već niste, uzmite i igrajte bilo koji deo sage - sve će vam ubrzo postati jasno.

Napredniji hardver je u punoj meri iskorišćen, pa su zvuk i muzika postali OK, iako je za današnje standarde to i dalje prilično smešno. No, ono po čemu je Final Fantasy IV doneo revoluciju u žanru jeste nov sistem borbe - ATB (Active Time Battle). Od ovog, četvrtog dela serijala pa do danas ATB je ostao okosnica sistema borbe u svim FF igrama. To je, u suštini, vid potezne borbe, ali za svaki potez postoji i izvesno ograničenje, što čini stvar nešto težom i uzbudljivijom. Kako teče vreme, puni se određeni bar za svakog učesnika u bici i, kada se on napuni do kraja, dotični lik može izvršiti nameravanu akciju. Pri tom se sve to može dešavati i u nekoj vrsti real-timea, kada se barovi svim učesnicima u borbi pune istovremeno. No, vratimo se priči koja je, kao što smo već zaključili, definitivno najvažniji deo svake FF igre. Mladi Cecil je Mračni vitez, kapetan elitne garde Redwings. Zahvaljujući svom zanimanju, on često putuje i sreće različite zanimljive likove. Na jednom takvom putovanju upoznaće Golbeza, takođe Imperijalnog vojnika. Priča počinje, a Cecil, koji će inače pretrpeti i metamorfozu u paladina, će krenuti u potragu za tajanstvenim kristalima moći koji su bitni za očuvanje planete. Glavni neprijatelj će mu biti upravo mračni Golbez koji predvodi četiri Zla, neke vrste utvara koje, zanimljivo, nose imena pojedinih junaka iz Danteovog Pakla (Scarmiglione, Cagnazzo, Barbariccia i Rubicant). Toliko o zapletu, a otkriću vam još samo to da ćete se u svojim avanturama naći i na Mesecu, gde će vas preneti airship Big Whale. Kao što sam već pomenula, likovi u ovoj igri su zaista karakterni i nezaboravni. Oni su arhetipski, ali nikada ne dolaze u opasnost da postanu izlizani stereotipi, pa se tako igrač može lako saživeti s njima, ali neće imati doživljaj već viđenog koji može biti toliko poguban za igre. Sam glavni junak Cecil je na početku igre i sam bio vojnik zle Imperije, pa prema tome pripadnik mračne strane, ali se vremenom promenio, prevazišavši samog sebe i postavši dobar. No, i sporedni likovi su gotovo isto tako dobro okarakterisani. Tu je Rosa, Cecilova draga koju odlikuje snažna volja, zatim Kain, prevrtljivac koji se neprestano menja, Rydia koja od bespomoćne devojčice postaje silna čarobnica, mudrac Tellah i još mnogi drugi, a svi oni pored karaktera imaju i dobro izgrađene međusobne odnose. Iako je ovaj nastavak konačno bio preveden na engleski i objavljen u Americi, tom prilikom se izgubilo dosta toga. Na primer, u japanskoj igri je postojala jedna velika tajna - skrivena programerska soba koja se nalazila u podrumima zamka kralja Giotta. U njoj ste mogli da razgovarate sa programerima, bijete dizajnere, ali i da pronađete veoma zanimljiv predmet - Porno Book. No, mnogi elementi koji su naizgled uklonjeni iz verzije za američko tržište u stvari su pretvoreni u secrete. Poenta je samo u tome što ćete ovde morati da se malo više potrudite da ih nađete, pa čak ponekad i da izvršite neka neprijatna dela (na primer, da bi se dobile neke mogućnosti koje su u japanskoj igri bile sasvim normalne, ovde je potrebno žrtvovati nekog od saputnika). Igra je, kao što smo već pomenuli, doživela ogroman uspeh i na neki način predstavlja prekretnicu u serijalu. Prvi put se Final Fantasy pojavljuje na Zapadu, i to u punom sjaju i najavljuje ono što će za koju godinu ovaj serijal postati.

DALJI RAZVOJ

Planetu zasipaju meteori, a ni unutrašnjost zemlje nije baš mirna. Avanturista, princeza, gusar (ženski) i starac koji pati od amnezije proučavaju elementalne kristale. Uskoro otkrivaju da meteori u stvari dolaze s drugog sveta. Oni odlaze tamo, suprotstavljajući se zlom X-Deathu i njegovom saborcu Gilgameshu. No, put ih vodi i u treći svet, nastao kombinacijom prva dva, gde će morati da pronađu osam svet(l)ih oružja kako bi jednom za svagda pobedili zlo. To je u kratkim crtama priča petog nastavka FF serijala koji je ugledao svetlost 1992. godine. U Americi je bio najavljen kao Final Fantasy III, ali su jadni Zapadnjaci morali još prilično da sačekaju pre nego što je ova igra konačno stigla i do njih. Projekat je jednostavno naleteo na neviđene teškoće jer je Square mislio da je igra preteška i previše kompleksna te je američka publika neće shvatiti. Zato je pojava izdanja na engleskom jeziku u poslednjem trenutku odložena do daljnjeg. I dan-danas se ne zna koji su bili razlozi za ovakav postupak Squarea, mada se šuška da je problem bio u tome što je originalni razvojni tim odbio da učestvuje u projektu. Bilo kako bilo, FFV se nije pojavio, a Final Fantasy IV je postao američki Final Fantasy III. Tek 1995. FF V se pojavio pod imenom Final Fantasy Extreme, ali je u međuvremenu za kompaniju Square počela Sony era pa je ova igra zajedno sa 16-bitnom konzolom brzo pala u zaborav. No, tu nije bio kraj. Godine 1997. FF V je ponovo najavljen. Naime, Eidos je objavio da će uporedo sa igrom FF VII izdati i FF V i FF VI za PC. No, projekat je otkazan bez objašnjenja. Tek 1999. igrači su uspeli da dođu do ovog toliko spornog naslova. Tada se na tržištu pojavio Final Fantasy Anthology na kome su se nalazile engleske PlayStation verzije igara FF V i FF VI. Napokon se, dakle, pojavila i ova igra. Zanimljiva priča samo je nastavila liniju koju su već počeli prethodni nastavci, posebno četvorka, a ono što je ova igra uvela kao novost bio je sistem bossova. I ranije igre su imale ove monstrume koji su vas čekali na nekim odlučujućim mestima u igri i bili dosta teži protivnici od drugih, ali su ovde oni dovedeni do savršenstva, pa se tako prvi put u FF serijalu, pa možda i u igricama uopšte desilo da su pojedine boss bitke u toku igre bile teže od one finalne. Kad smo već kod završetka igre, FF V je bila i prva igra koja je imala konačnu bitku kakva će postati karakteristika serijala - ne toliko tešku koliko kompleksnu, zanimljivu i dugotrajnu (u ovome će neki budući nastavci ići čak do preterivanja, pa će se dešavati da ubijanje poslednjeg zlotvora traje satima). Ovime su otprilike kompletirani svi osnovni elementi koji danas čine suštinu ovog serijala, a Squareu je ostalo samo da ih sve više i više približava savršenstvu, poboljšavajući priču, likove, sistem napredovanja i borbi iz nastavka u nastavak.

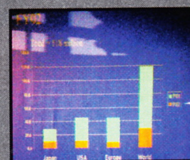
SCE U BEOGRADU

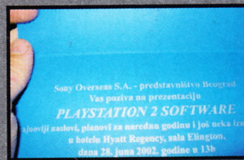
Sony Overseas S.A. - predstavništvo Beograd, je 28. juna u 13,00 časova organizovao prezentaciju PlayStation 2 software-a u hotelu Hyatt Regency, na koju smo i mi bili pozvani kao prvi i jedni jugoslovenski časopis za konzole. Bila je ovo prva prezentacija zabavnog softvera ikad održana u našoj zemlji i za prvi put sasvim korektno odrađena. U Ellington sali u kojoj se održavala prezentacija bilo je postavljeno nekoliko standova (koji su osvojili nagrade za dizajn) sa PlayStation 2 konzolama u njima. Na ekranima su se vrtele demo verzije budućih hit igara koje će Sony izdati i za naše tržište. Sve ovo nam govori da je sve bliži trenutak kada će i kod nas piraterija biti u potpunosti ukinuta, tako da će vam naše mišljenje i sud o pojedinim igrama biti još dragocenije u skoroj budućnosti.



A da ne pravimo samo mi planove za unapred mogli smo da se uverimo i prateći kratko ali sadržajno izlaganje Sony-jevog predstavnika za naše prostore, o situaciji na tržištu, propraćenog sa mnogo slajdova, grafikona, tako da smo imali priliku i da čujemo o Sony-jevim planovima za predstojeću godinu. A naravno, okosnicu svih planova predstavljaju nove igre za PlayStation 2, tako da smo za sve igre dobili dodatne informacije kao i uvid u skrinšotove.

Naravno, dobili smo priliku i da probamo demo verzije svih tih igara, a koliko nam se dopalo možete i videti na slikama. Sa najviše pompe se najavljuje igra The Getaway, koju posebno predstavljamo...













I ŠTA SU NAM PREDSTAVILI



Za razliku od GTA3 gde je fizika automobila potpuno arkadna, ovde možemo očekivati realne fizičke modele. Ovo će biti prva igra ovog tipa u kojoj ćete stvarno moći da osetite razliku između prenosa na prednje, zadnje ili na sva četiri točka. U igri postoji preko 60 licenciranih automobila, počev od BMW, preko Alfa Romea (kojeg smo vozili u demou) do Land Rovera ili čak dabl-dekera.

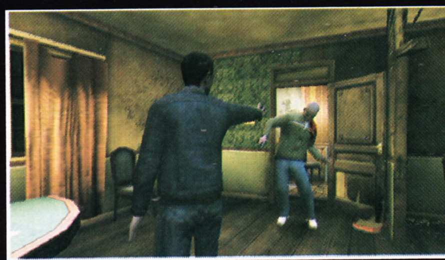
Grafika ove igre se ne može opisati rečima. SCEE je angažovao 65 ljudi na ovom projektu: 16-18 programera, 5 dizajnera a ostali su umetnici. Svaki lik ima proseku oko 2,000 poligona a svako lice može da da pokaže 12 različitih izraza. Za The Getaway je korišćen novi motion capture sistem koji hvata pokrete petoro glumaca odjednanput.

the Getaway™



Konačni rezultat je spektakularan. A sam grad je možda najveća zvezda igre. Iz SCEE-a kažu da ako vam je poznat London, možete se voziti u igri i tačno znati kuda idete...

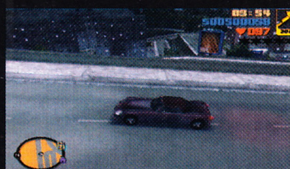




bonus TOP 10

PC TOP 10

PC CD-ROM


● 01. GTA 3


▲ 02. Neverwinter Nights


▲ 03. Moto GP

▲ 04. Age Of Wonders 2
▲ 05. Syberia
▲ 06. F1 GP4
▼ 07. Silent Strike 2
▲ 08. Jazz and Faust
▲ 09. Crazy Taxi
▼ 10. Elder Scrolls: Morrowind

PLAYSTATION TOP 10




▲ 01. Delta Force Urban Warfare


▲ 02. Planet of the Apes


▲ 03. Lilo & Stitch

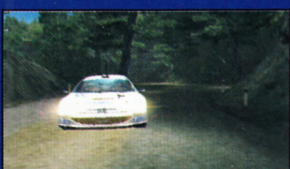
▼ 04. Rayman Rush
▲ 05. London Racer 2
▲ 06. Sky Sports Football Quiz
▲ 07. ISS 2 Club Edition
▼ 08. Winning Eleven 2002
▲ 09. Dance Dance Revolution Konamix
▼ 10. Dexter's Laboratory

PLAYSTATION 2 TOP 10

PS2 PlayStation.2



▲ 01. Winning Eleven6 eng.


▲ 02. V Rally 3


▲ 03. Prisoner of War

▲ 04. Men in Black II
▲ 05. F1 2002
▲ 06. Ultimate Fight Throwdown
▲ 07. Scooby Doo
▼ 08. MOH Frontline
▼ 09. Metal Gear Solid 2
▼ 10. Final Fantasy X

BEOSOFT TOP 10

BeoSOFT


▲ 01. Delta Force UrbanWarfare



PS2 PlayStation.2
▲ 02. Winning Eleven 6 eng.


PS2 PlayStation.2
▲ 03. V Rally 3

▲ 04. Prisoner of War — PlayStation.2
▲ 05. Planet of the Apes
▲ 06. Super Smash Bros Melee
▲ 07. Ultimate Fight Throwdown — PlayStation.2
▲ 08. GT Rally Advance 2 — GB Advance
▼ 09. MOH Frontline — PS2
▲ 10. Men in Black 2 — PlayStation.2

Game Boy je napredovao, a vi?



od 267 din mesečno

Uzmite Game Boy Advance® i osetite snagu najnaprednije ručne konzole ikada napravljene. Sa većim ekranom, svetlijim bojama, odličnom grafikom i digitalizovanim stereo zvukom, ova konzola nije samo nova - već nova generacija.



- Spremite se za potpuno novu generaciju 32-bitnih igara.
- Igrajte sve igre za Game Boy i Game Boy Color koje već posedujete.
- Novi ekran širokog formata (24:7).
- Čak 50% veći ekran znači veća rezolucija, više boja i detaljnija grafika.
- Do 4 igrača mogu igrati istovremeno pomoću link kabla.
- Veliki broj novih igara



Kupovina na odloženo plaćanje na 2 moguća načina:

- **Čekovima građana na 3 rate**
- **Kreditima na 24 i 36 meseci u saradnji sa Jubankom a.d. Beograd**

GAME BOY ADVANCE

Možete ga naći u svim prodavnicama Beosofta.



Gospodara Vučića 160, Beograd • Tel: 011/ 30 45 700, 30 45 701
Svetogorska (Lole Ribara) 47, Beograd • Tel: 011/3222 606
Miletićeva 36, Novi Sad • Tel: 021/ 617 038, 064/117 53 36